PLAYSTATION 2 • PC • GAMECUBE • XBOX • GAME BOY ADVANCE

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

APRIL 2004 NUMMER 04 JAARGANG 12

RISE TO HONOUR
JET LI IN AKTIE!

PAYBACK TIME!
METROID: ZERO MISSION

FORBIDDEN SIREN
SUPER SPANNENDE SURVIVAL-HORROR

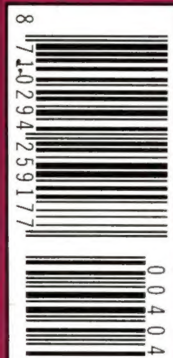
SPECIAL REPORTS
HITMAN CONTRACTS
S.T.A.L.K.E.R.

METAL GEAR SOLID THE TWIN SNAKES
BESTE CUBE-GAME VAN 2004?

15 PAGINA'S KNALVOER!

SHOOTER SPECIAL
KILLZONE • FAR CRY • SOCOM II • BREED • UNREAL II
KILL.SWITCH • UNREAL TOURNAMENT 2004
HALF-LIFE 2 • FULL SPECTRUM WARRIOR
STAR WARS BATTLEFRONT
DOOM 3 • HALO 2

€3,30



vnu business publications

n Goblin Commander: Unleash the Horde voer jij jouw goblin clans aan in de strijd om het door oorlog verscheurde land Orgriss, een land bewoond en geregeerd door goblins. Om de vernietiging van Orgriss te voorkomen, voer je hevige veldslagen, met de door jou aangevoerde goblin clans.







De door jou aangevoerde clans beschikken over unieke goblin strijders en monsters. Als aanvoerder moet jij de juiste samenstelling weten te vinden van krijgers, monsters en magiërs voor elke situatie op het slagveld.

Een Real-Time Strategy game die zich geheel toelegt op de console-gamer. De snelle arcade-achtige actie, de mooie gedetailleerde en interactieve spelwereld, het ongecompliceerde bedieningsschema onderstrepen dit. Hierin onderscheidt deze game zich positief ten opzichte van andere RTS games op consoles, omdat dit vaak van oorsprong pc games waren met hun bijbehorend complexe besturingsschema.





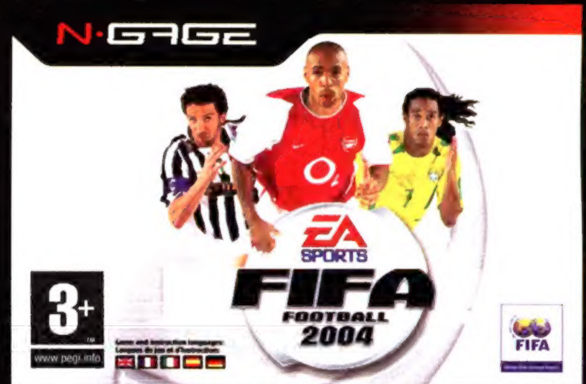


PlayStation 2

Are you ready to show us what you've got?



Functies exclusief voor N-Gage
Twee multiplayer modes
Bluetooth



Functies exclusief voor N-Gage
Wireless multiplayer
competitie via Bluetooth



Functies exclusief voor N-Gage
Tot two-player multiplayer
via Bluetooth



Functies exclusief voor N-Gage
Vijf multiplayer levels via Bluetooth



Wireless multiplayer gaming
Games van top producenten
Ondersteunt 3D graphics
Bluetooth
MP3 music player- FM radio
Tri-band mobiele telefoon
n-gage.com/nl

N·GAGE
NOKIA
anyone anywhere

INHOUD

DE REDACTIE



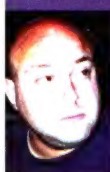
Jos Verstappen heeft dit seizoen geen stoeltje in de Formule 1. Wat vinden onze redactieleden, allen fervent raceliefhebbers, daarvan?

ED



Ik vind het vooral sneu voor onze ex-marketing dude Ben. Die is naar een ander blad gegaan, namelijk Formule 1, en kan z'n losse verkoop wel shaken.

BORIS



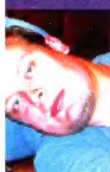
Het gerucht gaat dat Jos de pace-car gaat besturen, alleen moet ie zwart op wit beloven dat ie dan geen risico's neemt in de buurt van grindbakken.

JURJEN



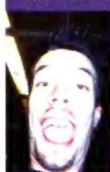
Ik zie nog wel een toekomst voor Jos als pizzakoerier. 'Snel in een nog hete pizza happen, bel ex-Formule-1 coureur J. Verstappen'.

J.J.



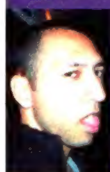
Jos zat gewoon bij de verkeerde sponsor. Hero had 'm moeten strikken voor hun fruitontbijt-campagne met die slogan: "Een goede start!".

JEROEN



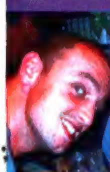
Hij heeft nu in ieder geval de tijd om eindelijk in z'n tuin dat grindpad af te maken en voor een gastoptreden bij de jostiband.

SKATE



Die F1 races hoef ik dit seizoen dus ook niet meer te zien. Voordeel is wel dat ik dan kan uitslapen op zondag.

JAN



Het is een grof schandaal dat iemand met de kwaliteiten van Verstappen niet aan de bak komt. Je zou haast denken dat 't in de wereld allemaal om geld draait!

STEVEN



Ik heb die gasten van Trust nooit vertrouwd. Hahaha. En tandenborstels van Jordan koop ik dus never nooit meer.

NIEMAND MOEST 'T DOEN...



Iedere maand lezen jullie weer hoe zwaar de PU redacteuren het wel niet hebben met al die vervelende perstripjes. Je kent het wel; zo'n foto van een eikel met een biertje in z'n klauw, ergens aan de andere kant van de wereld.
En alsof dat nog niet erg genoeg is, besluiten ze soms ook nog eens om er onaangekondigd op eigen houtje vandoor te gaan. Zo vond Steven dat het de hoogste tijd was voor een welverdiende(?) wintersport, en Gameking Rogier was het helemaal met 'm eens.
Zonder rekening te houden met deadlines (sorry Ed) en andere verplichtingen, boekten ze een last-minute reisje en spendeerden acht dagen op een ondergesneeuwde berg. Niemand moest het doen... maar Steven deed het toch!

OPGELUCHT



Nee, hij was niet mee naar Tsjernobyl afgelopen maand maar sinds we van Atoll Soft een gasmasker kregen opgestuurd, ziet Ed eindelijk niet meer op tegen 't onvermijdelijke moment dat ie uitgebreid naar 't toilet moet.
Z'n kleren ruften nog steeds als ie terugkomt op de redactie (ouwe mensen stinken nu eenmaal erger of komt 't omdat ie z'n broek niet altijd uitdoet?) maar verder is het 'een uitkomst voor een zorgeloze stoelgang', aldus een opgeluchte eindredacteur.

SHOOTER SHIT

Zoals je op de DVD kunt zien, houden wij onze redactievergaderingen soms in een aparte ruimte binnen het kantoor waar nog wel volop gerookt en gedronken mag worden, maar bij voorkeur gewoon in een gezellig kroegje in Haarlem.
De volgorde waarin we de onderwerpen tijdens deze vergaderingen behandelen, is gezien het snel stijgende alcoholpromillage cruciaal. Dus doen we de creatieve shit op het eind en beginnen we met de lastige vraagstukken; zoals bepalen welke van de besproken games de eer krijgt de cover te sieren.
Goed, na twee biertjes waren we het erover eens dat het een van de shooters moest worden, maar de discussie wélke hield vervolgens minstens twee vaatjes stand.
Om VNU de rekening van een derde vaatje te besparen, besloot ik het maar op een Shooter Special te houden (zie je dat je creatiever wordt!) en daarbij Johannes (de vormgever) alle vrijheid in beeldkeuze te geven. Wat dat betreft wordt deze PU voor ons dus net zo'n verrassing als voor jou.
Nu maar hopen dat hij de special zelf ook gelezen heeft en niet met high-res art van Duck Hunt aan komt zetten. Hoe dan ook, dat we ons de komende tijd op het betere fragwerk kunnen storten moge duidelijk zijn!



NIELS

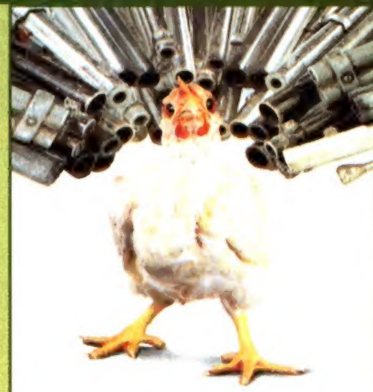
JAWS BEHOORLIJK PISSED

Jan en J.J. waren onlangs aanwezig bij de persbijeenkomst van de nieuwe James Bond game: Everything or Nothing. Beetje mosterd na de maaltijd want de game was al gereviewd maar de komst van niemand minder dan hun favoriete schurk, Jaws, brachten Jan en J.J. er toch toe naar het event af te reizen.
Daar aangekomen bleek de reus (2,18 meter) echter in een rothumeur.
Hij had de PU al gelezen en vond de 82 die we voor 'zijn' game gaven, veel te laag.
In plaats van een handtekening, kneep Jaws de kippenstrotjes van de twee snotneusjes langzaam maar zeker dicht...



UIT DEN OUDEN DOOSCH

Een ware stortvloed aan shooter-info in deze PU, gepropt in een special van maar liefst 15 pagina's. In een van de rubrieken kwam de game Redneck Rampage aan de orde. 'Daar moet ik nog een leuk coverbeeldje van hebben', schoot me te binnen en inderdaad vond ik 'm terug in de doos van 1997.
Dat kippetje had ook nú niet misstaan op de cover en daar hadden we, in verband met de vogelpest, in Zuid-Oost Azië ongetwijfeld mee gescoord in de losse verkoop.
ED





INHOUD



58 NIGHTSHADE

Als je op zoek bent naar flitsende actie dan moet je bij Nightshade zijn. Deze opvolger van het stijlvolle Shinobi valt grafisch wat tegen maar is verder op genoeg punten verbeterd om deze maand een van de beste cijfers te scoren.



59 TENCHU

Heb je van de vorige Tenchu-delen genoten, dan zal je niet teleurgesteld worden. Deze Xbox-versie is namelijk aanzienlijk beter dan z'n PS2 voorganger. Wel moet je door de zure grafische appel heen bijten en is de game wat slordig afgewerkt.



64 FORBIDDEN SIREN

Er valt best nog wel het een en ander aan te merken op Forbidden Siren maar de game is zó luguber en spannend dat ie zeker een plaatsje verdient tussen het beste wat het survival-horror genre op dit moment te bieden heeft.



68 FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Als interactief sprookje is Crystal Chronicles zeker geslaagd maar de game is voor een enkele speler wat lineair en repetitief. Speel je met twee tot vier spelers dan komt dit spel echter helemaal tot z'n recht.



71 CASTLE STRIKE

Vond je Stronghold da bomb dan mag je Castle Strike niet missen.
Zwiepende katapulten, immense kanonnen, stormrammen... het zit allemaal in deze prachtige RTS-sim waarin het bouwen én vernietigen van kastelen centraal staat.



72 GOBLIN COMMANDER

De game wordt niet ondersteund door Xbox Live en de graphics zijn op z'n zachtst gezegd aan de matige kant, maar fok al dat; goede RTS-titels op de consoles moeten gekoesterd worden.



73 MAX PAYNE

Technisch en qua gameplay is de GBA-versie van Max Payne imponerend. De animatie van de mannetjes zijn smooth, de omgevingen in stijl en zelfs de bullet-time feature is aanwezig. Alleen is 't spel met zo'n vier uur gameplay wel aan de erg korte kant.

60 METROID: ZERO MISSION

Speerpunt van de Metroid-reeks is altijd al de sfeer geweest en Zero Mission is wat dat betreft geen spelbreker. Voor de Metroid-kenners is deze GBA-game, op het sensationele slot na, echter niet zo verrassend als ze wellicht gehoopt hadden.



36 TOPSCORE FAR CRY

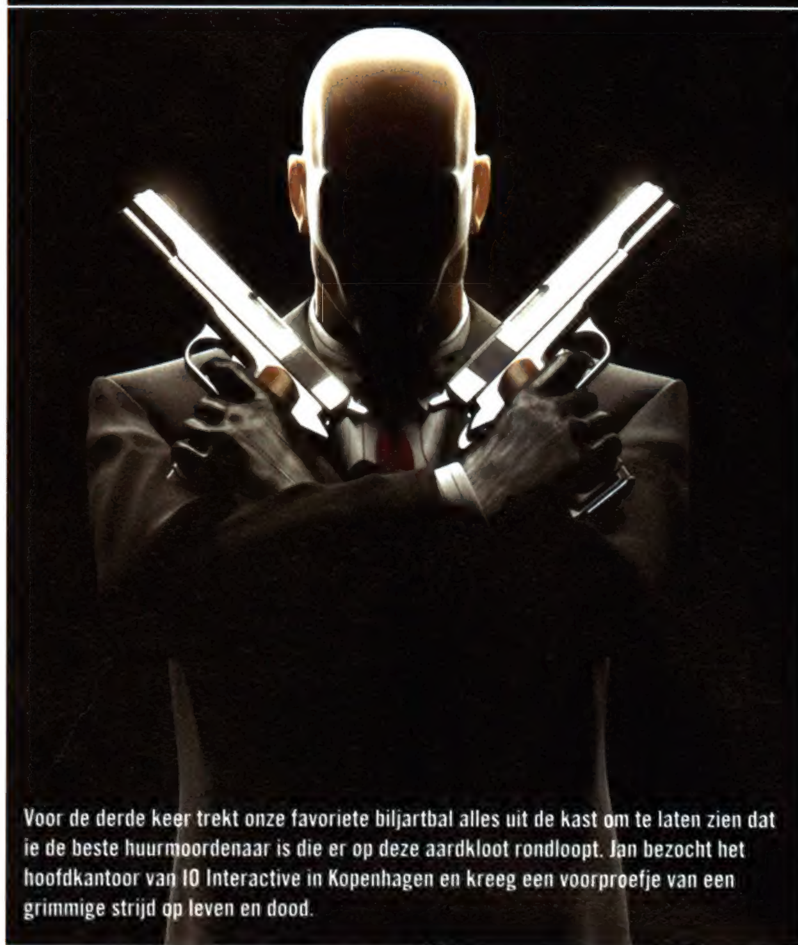


Hoewel Far Cry onderdeel uitmaakt van de shooter special, verdient ie als hoogst scorende game van deze maand, een aparte vermelding. Nog nooit was je in een game zo vrij om te gaan en staan waar je wilt, en ook grafisch en qua A.I is dit de absolute top.

20 PU DVD II

Iedereen die daadwerkelijk geïnteresseerd is in de PU mag deze DVD niet missen! Check snel pagina 20/21 om te lezen wat we allemaal op die schijf van een dikke twee uur hebben gepropt.

74 SPECIAL REPORT HITMAN: CONTRACTS

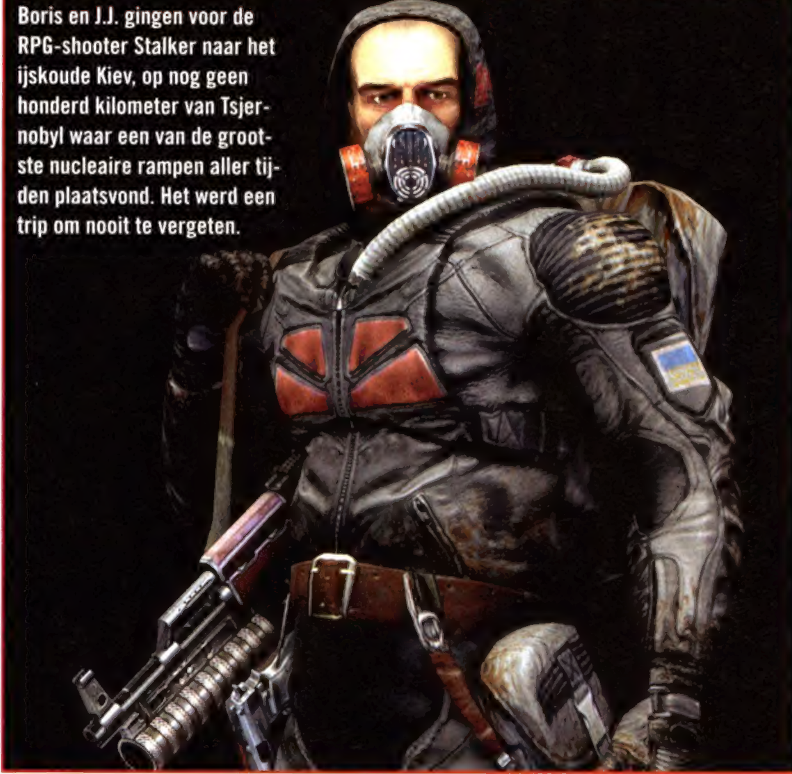


Voor de derde keer trekt onze favoriete biljartbal alles uit de kast om te laten zien dat ie de beste huurmoordenaar is die er op deze aardkloot rondloopt. Jan bezocht het hoofdkantoor van IO Interactive in Kopenhagen en kreeg een voorproefje van een grimmige strijd op leven en dood.



52 SPECIAL REPORT S.T.A.L.K.E.R.

Boris en J.J. gingen voor de RPG-shooter Stalker naar het ijskoude Kiev, op nog geen honderd kilometer van Tsjernobyl waar een van de grootste nucleaire rampen aller tijden plaatsvond. Het werd een trip om nooit te vergeten.



23 COVERVIEW SHOOTER SPECIAL

Vijftien pagina's vol met previews, reviews, nieuws, toppertjes, flops, gedenkwaardige momenten en nog veel meer shooter-shit die je niet wilt missen.

44 SPECIAL REPORT RISE TO HONOUR

De Chinese martial arts held Jet Li schittert binnenkort in z'n eigen game. We kregen de mogelijkheid een paar leveltjes te spelen en de grote meester enkele vragen te stellen.



56 METAL GEAR SOLID: THE TWIN SNAKES

De voortekenen waren goed; en inmiddels weten we het zeker; MGS op de Cube is een meer dan voortreffelijke game geworden!



★ BRIEF VAN DE MAAND ★

HET JANM. SYSTEEM

Na jarenlang gamen heb ik het volgende systeem ontdekt. Aanschouw:
Het JanM-reviewsysteem™.
1: WEES NIET TE HARD
Ieder spel, maakt niet uit hoe slecht, is sowieso al minimaal een 40 waard, want er is maandenlang aan de game gewerkt door een team van wereldvreemde contactgestoorde programmeurs die niet weten hoe een vrouw eruit ziet. En het zou natuurlijk verschrikkelijk hard zijn om het spel dan lager als een 4 te geven want dat vind je zielig.
2: GEEF NOG WAT EXTRA PUNTEN
Een 40 is eigenlijk wel erg laag, de kans dat de programmeurs niet meer met je willen praten is erg groot. Ook is de kans erg aanwezig dat je tijdens de ontwikkeling van hun nieuwe game niet meer wordt uitgenodigd voor een snoepreisje naar Los Angeles/London/Hawai/YabYum (doorhalen wat niet van toepassing is) om daar vervolgens het spel 'uit te testen'.
Het is dus noodzaak om het cijfer wat op te krikken, je hoogt het cijfer op naar 65, hoog genoeg om ruzie te voorkomen en laag genoeg om te zorgen dat geen hond het koopt.
3: SURF GERUST MEE MET DE HYPE
Geef een flink gehyped spel gerust nog een hoger cijfer, door de hype verkoopt het spel toch wel. Iemand die zojuist 60 euro voor een spel heeft neergelegd, zal toch niet gauw toegeven dat het spel kut is (want dat zou ongeveer hetzelfde zijn als zeggen; "he jongens ik ben zojuist voor 60 euro genaaid omdat ik als een blind paard ben meegegaan in de hype"). Je moet uiteraard geen superhoog cijfer geven, maar zolang je iets in de buurt van een 8 geeft, is er geen haan die er naar kraait (Tomb Raider, Angel of Darkness anyone???).
4: LUISTER NAAR DE PROGRAMMEURS
Luister goed naar de programmeurs als ze vertellen waar het spel over gaat, dit scheelt een hoop tijd als je straks het spel moet reviewen, schrijf wat dingen over de revolutionaire A.I. en de nieuwe SUPERRELAXTEGEWELDIGEMOTIONCAPTUREDGRAPHIX-engine die speciaal voor dat spel geschreven is (en die twee weken later in ieder ander B-spel opduikt) en bijna niemand zal doorhebben dat je het spel maar twintig minuten gespeeld hebt. Dit bespaart je een hoop tijd, en die heb je nodig want je moet ook nog een stukje voor de Panorama en een of ander kleutergamemagazine schrijven.
5: TREK JE NIETS AAN VAN JE COLLEGA'S
Geloof in jezelf en stoor je er niet aan als je collega's je keer op keer voor Judge Ed slepen. Je bepaalt toch zeker zelf of je een spel goed vindt of niet. Bovendien heb je een hoop medestanders want kijk maar naar de programmeurs; die vinden het ook een heel goed spel.
6: WEES VOORBEREID OP AANSLAGEN
Mochten mensen die spellen gekocht hebben die jij 'goed' vond erachter komen waar je woont, vlucht dan door de achterdeur (uiteraard verkleed als orc zodat niemand in de woedende menigte die zich voor je huis heeft verzameld, je herkent) en duik onder op een van de volgende adressen: Los Angeles/London/Hawai/YabYum (doorhalen wat niet van toepassing is) totdat de woedende menigte voor je huis zich opgelost heeft.
Beste PU ik kan ontzettend goed games reviewen volgens de bovenstaande criteria, mag ik nu bij jullie komen werken? Of hebben jullie al zo iemand in dienst????

B.L.Zebub | Katwijk

Hier is wat zwijggeld in de vorm van FreeRecordshop bonnen. Deze informatie mag, zoals je begrijpt nooit naar buiten worden gebracht.

Nagekomen reactie van Jan
Beste Satan, Lucifer, Beëlzebub of wat voor kinderachtige bijnaam je jezelf wilt geven, ik heb erg gelachen om je brief. Even de puntjes doornemen...
1. Aangezien het vrouwelijke lichaam voor jou totaal geen geheimen meer heeft, hebben we een eigen stand voor je geregeld op de aankomende Power Awards waar je al je sekskennis aan mede PU lezers mag delen, Cassanova!
2. Snoepreisjes? Goed dat je erover begint, ik heb mijn creditcard in de Royal Suite van het Golden Plaza in Istanbul laten liggen. Die moet ik nog blokkeren. En veel plezier op je jaarlijkse vakantie met je ouders in Bakkum
3. Ik geloof niet in hypes. Ik geloof alleen in steekpenningen van uitgevers en snoepreisjes naar Los Angeles/London/Hawai/Yab-Yum (doorhalen wat niet van toepassing is).
4. Games spelen? Je hoeft toch alleen maar de achterflap en het persbericht over te tikken? Je vergeet overigens nog een heleboel andere bladen: de Tina, Tuinieren Doe Je Zo, Wonen & Winkelen, de kabelkrant, Leidraad Voor de Horecabranche en de Microgids. En nu ik je toch spreek, hebben ze bij je schoolkrant nog een schrijver nodig?
5. Welke collega's? Ik schrijf de PU toch alleen vol?
6. Gaan we dreigen? Wees gerust, mijn Rotweiler is altijd hongerig. Bovendien zit ik toch de helft van het jaar in Los Angeles/London/Hawai/YabYum (doorhalen wat niet van toepassing is).

Oh ja, je maakt geen schijn van kans om voor de PU te schrijven. Niels is namelijk een robot die ik aanstuur. En Niels bepaalt wie er bij de PU komt werken. Helaas...

LINKE SOEP

Beste grootmoeder,
Het spijt me dat u nu alleen bent, in deze donkere tijden. Ik verwacht dat mijn zusje snel thuis zal komen, zij komt met een groep piraten naar u toe. Ik mis u, mijn zusje en al de andere eilandbewoners. Ik wou dat ik terug kon komen, maar dat kan niet. Ik kan de Koning en de Prinses niet teleurstellen. Zodra ik terugkom, zal ik u alles vertellen, alles wat er gebeurd is. Maar nu nog niet. Ik wil niet dat u zich druk gaat maken om mij.
Oh grootmoeder, dit is een ochtend zoals alle anderen, alleen op het water. De nachten zijn vreselijk. Misschien heeft u het ook gemerkt, de vredige dagen lijken korter, maar de nachten zijn lang en donker. Elke nacht voel ik de aanwezigheid van het kwaad op onze wereld. Blijft u alstublieft binnen 's nachts, u weet niet wat voor verschrikkelijke wezens er ronddolen.
Ik ga nu iets zeggen dat u misschien niet zult geloven. Ik ben de opvolger van de held in de legende, de held van de tijd. Het is mij duidelijk geworden dat ik uitverkoren ben om het kwaad uit te roeien, om de donkere wolk uit de wereld te verdrijven. Ik kan niet naar huis komen, tot dit gelukt is. Ik zie nu eindelijk dat ik de enige ben die dit kan doen, het spijt me grootmoeder. Ik kom snel weer naar huis.
Ik heb veel gezien, veel geleerd en ben veel gegroeid. De wereld is groot en mooi, maar erg gevaarlijk. Niet alleen Outset Island is zo, de hele wereld is bedekt met kwaad. Daarom kan ik nu niet opgeven, ik kan al dat moois niet laten bederven door Gannondorf. Het zal u niet leuk in de oren klinken dat ik al tegenover hem heb gestaan. Als Valoo de draak niet gekomen was, had u deze brief nooit gelezen.
Ik ben nu vlakbij Dragon Roost Island, waar ik deze brief af zal geven aan een Rito postbode. Ik stuur een Joy-pendant mee met de brief, ik hoop dat u hem mooi vindt. Ik zal er meer voor u bewaren, dan geef ik ze zodra ik weer bij u ben. Laat u het weten als mijn zusje weer thuiskomt? Zeg haar maar dat ik haar mis.
Link
ps. Toen ik woensdagavond van mijn vader naar mijn moeder fietste, had ik sterk het gevoel dat ik iets vergeten was, "Mijn zwaard!" riep ik luidkeels. Na even denken kwam ik erachter dat ik helemaal geen zwaard heb. Wat blijkt? Ik heb een van de vetste games ever gespeeld, geen discussie mogelijk.

Willem Jansen | Internet

Kijk, daarom moeten dit soort spellen verboden worden. Kids gaan helemaal op in dergelijke games. Stel je voor dat deze jongeman echt een zwaard mee had genomen. Op de fiets nog wel. Er hoeft maar iets te gebeuren of hij prikt per ongeluk z'n voorband lek, en wat dat voor gevolgen kan hebben... we durven er niet aan te denken. Geen discussie mogelijk. Verbieden die hap!



De redactie houdt zich het recht voor om brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. anonieme brieven worden niet geplaatst.
De schrijver van de beste, leukste, mafste en meest (on)zinnige brief, ook wel brief van de maand genoemd, krijgt een tegoedbon t.w.v. € 100,- van Free Record Shop thuisgestuurd.
STUUR JE BRIEF NAAR: POWER UNLIMITED yo!post
POSTBUS 1914 - 2003 BA Haarlem
OF MAIL NAAR: yopost@POWERUNLIMITED.NL



BEYOND VERY EVIL

Yo PU peeps. Na het lezen van de goede recensie van Beyond Good & Evil in jullie blad (van de door jullie laatste tijd ook zo geprezen publisher Ubisoft) besloot ik op vrijdag 23 januari het spel maar eens te gaan halen bij de plaatselijke spellenboer.
Toen ik het spel de volgende dag ging installeren, kwam er een schitterende foutmelding in beeld bij het einde van de tweede CD. Toen deze foutmelding na herhaaldelijk proberen nog steeds in beeld bleef en de CD ook niet manual naar de harde schijf gekopieerd kon worden, ben ik maar eens naar de forums gaan zoeken.
Daar bleek dat meer Nederlanders dit probleem hadden, dat het bij Ubisoft al bijna twee maanden bekend was, maar er nog steeds niks aan was gedaan: de foute kopieën nog niet uit de winkels gehaald, nog geen oplossing op internet en mensen die hun spel hebben opgestuurd kregen dezelfde niet werkende versie teruggestuurd.
Bij deze wil ik iedereen dan ook waarschuwen, dat ze, als ze een spel van Ubisoft kopen ze eerst maar eens de forums gaan checken of het spel wel werkt want dit is natuurlijk een schandalige behandeling van je klanten.

Niels Bohnen | Waalwijk

Wij vroegen Ubisoft om een reactie:
Beste gamer,
Wij betreuren dit ten zeerste en bieden dan ook onze welgemeende excuses aan.
Wij hebben de producten uitvoerig getest en besloten de BG&E PC game om te wisselen voor de UK-versie. In de winkels worden momenteel de voorraden omgeruild.
Elke gamer die BG&E PC heeft gekocht kan zijn game met aankoopbewijs naar ons toesturen, en dan wordt deze omgeruild voor de UK-versie.
Met vriendelijke groeten,
Ubisoft Nederland

Gamers kunnen de games sturen naar:
Ubisoft Nederland
O.V.V. BG&E
Rijnzathe 7 a 4
3454 PV De Meern



NINTENDO D(OPE) S(HIT) ?

Leuk, nieuwe PU. Helemaal doorgelezen, en kwam de nieuwe console van Nintendo tegen. Nog geen nieuws over. Maar de meningen waren terughoudend. Vier dagen later kreeg ik van Nintendo ineens het persbericht gemaild wat console X is. In het begin zag ik er de voordelen niet van in, maar na lange gesprekken met vrienden ben ik er erg positief over. Dit is echt vernieuwende shit. Spelen met twee schermpjes kan een hele verbetering zijn. Als ze dit goed uitwerken kan dit echt de toekomst worden van gamen.
Stel ik speel een tactical shooter, dan kan scherm 1 vanuit first person spelen en scherm 2 kan van boven informatie geven, waardoor je niet steeds hoeft rond te draaien en je tijd verspeeld en gepakt wordt.
Ander voorbeeld: stel ik speel Counter-Strike met bots dan kan scherm 1 gewoon Counter-Strike zijn en in scherm 2 kun je informatie uitwisselen met bots. Zo zal je spelscherm niet bevuild worden door tekst, waardoor je de inkomende raket misschien net te laat ziet.
Nog een voorbeeld: met 50 man spelen, waarbij je op scherm 1 ongehinderd kan spelen en met scherm 2 kun je bevelen uitwisselen. Als je dat normaal doet, zie je niks meer door de tekst op het scherm.
Man deze shit is da bomb. Nintendo ga zo door en je herstelt je hele reputatie in mijn ogen.
Greetz,

Jordi Kool | Internet

Het zal er vooral om gaan dat de massa Nintendo's inventiviteit op prijs stelt. Wat dat betreft liggen de Virtual Boy en de Pokémon Mini nog vers in ons geheugen...
Wisten jullie trouwens dat Nintendo het idee van de DS uit ons eigen Zeeland heeft opgepikt?



(EX?) CUBE-HATERS

Beste mensen van de PU. Jullie hebben me te pakken. Ik geef het niet graag toe maar het is zo. Jarenlang heb ik geprobeerd te ontkennen dat Power Unlimited het beste gamemagazine is in de Benelux. Toegegeven, de eerste paar jaar van jullie bestaan waren jullie gewoon de beste.
Totdat de eerste telg van de PlayStation-familie verscheen. Dat apparaat werd gehyped als een tiet door jullie, en mijn favoriete spellenfabrikant verdween steeds meer naar de achtergrond. Dat Nintendo hieraan zelf ook schuld had, moet ik met pijn in het hart toegeven.
Maar toch, de PU had er in die dagen alle schijn van dat het erg partijdig was.
Met de komst van Jurjen is er gelukkig veel veranderd. Deze Ninty-fan in hart en nieren zorgde ervoor dat Nintendo weer wat beter vertegenwoordigd werd in jullie blaadje.
Om terug te komen op het begin van mijn relaas (ik stuur deze mail niet om jullie af te zeiken of om te slijmen!), jullie schrijven momenteel gewoon voor het beste gamemagazine.
Ik lees ieder Nederlands multiplatform-gamesblad en jullie steken er gewoon met kop en schouders bovenuit. Dan heb ik het niet alleen over de humor en kwaliteit van de reviews, maar het feit dat er zo lekker veel te lezen is. Neem nu Powerspy, daar kan ik echt voor gaan zitten. Terwijl ik andere bladen in een uurtje wel uitlees, staat er in ieder hoekje en gaatje van de PU informatie verstopt.
Vandaar dat ik nu als (bijna) 22 jarige gamer serieus overweeg om een abonnement te nemen. Voordat ik dat ga doen wil ik nog wel eventjes wat met jullie doornemen. Er moet immers wat te klagen blijven.
Ik wil even klagen over het feit dat ik niks hoor over de opmars van de GameCube t.o.v. de andere consoles, en het feit dat de Cube nu zelfs de Xbox in zijn homebase heeft verslagen.
Zeik niet zo denken jullie nu, en dat klopt grotendeels, ware het niet dat de meeste uitgevers zich bijna uitsluitend richten op de PS2 en de Xbox omdat de Cube zulke slechte verkoopcijfers zou hebben. Dit heeft als resultaat dat wij als Cubegamers veel te vaak in de kou worden gezet als het om third-party toppers gaat.
Ik vind dat jullie hieraan veel te weinig aandacht geven in jullie blad. Ik, en vele anderen met mij, zouden het fijn vinden als jullie dit eens mee zouden nemen in een review bijvoorbeeld.
Zeker met de goede verkopen van de Cube, hebben wij net zoveel recht op een spel als GTA Vice City als iemand met een Xbox! Dat niet elk spel op iedere console uitkomt is natuurlijk te begrijpen, maar de smoesjes over de verkopen van de Cube gaan nu niet meer op.
Met vriendelijke groet,

Kayce

Wij denken dat het niet alleen aan de verkoop van de Cube ligt, maar meer aan Nintendo zelf en de Cube als machine om spellen voor te ontwikkelen.

VRAAGJES

Hey dope gasten!
'k heb enkele vraagjes over de Nintendo GameCube.
1. Hoeveel muntjes kost nu eigenlijk een modem voor je Cube?
2. Wat weten jullie van de nieuwe Phantasy Star Online Episode 3?
3. Hoe denken jullie over de nieuwe Nintendo DS?
Blijf voor de rest zo doorgaan met de PU en Gamekings.
Mzzlz,

Ron | A'dam

1. Je moet in sterren betalen, niet muntjes.
2. Sssst niet verder vertellen, maar het wordt een soort tactisch kaartspelletje.
3. We hollen nog niet juichend over straat.

Ey Pu....
Hoest? Ik Heb Een Vraag Aan Jullie....
Moeten jullie daar nu een cursus voor doen? (Van dat Gamen enzo??)
Groeten,

Dj Frenske

Ja, die cursus duurt zo'n tien jaar. In het eerste jaar leer je hoe knop A in te drukken, het tweede jaar is het de start knop. Daarna een jaar stage (vooral koffiehalen) en pas na het vijfde jaar mag je een leveltje uitspelen.

Hallo ik ben een grote fan van dit blad en het is leuk maar er moet meer over consoles in!!!!!!! Vooral over de N64.

Julian | Internet

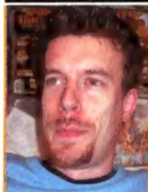
Je kunt beter wat nummers van pakweg drie jaar geleden weer eens doorlezen. De N64 heeft namelijk een opvolger gekregen!

Hey PU redactie ik heb hier ff wat vraagjes.
1. Kan ik Splinter Cell Pandora Tomorrow online spelen op de Cube als ik ADSL heb?
2. Is er een car adapter voor de Cube (voor op de sigarettenaansteker)?
3. Wanneer komt de volgende Zelda game voor de Cube?
4. Waarom was Gamekings er vandaag niet op? :(
Dat was het dan weer ga zo door met jullie blad en de antwoorden op de YoPost en de onderschriften zijn top!

Daan Stelder | Internet

1. Het is nog maar de vraag of Splinter Cell voor de Cube online gaat. Mocht dat gebeuren, dan kan je met je ADSL verbinding gewoon lekker online gamen. Althans, als je een ADSL basic verbinding hebt.
2. Niet van Nintendo zelf, maar Joytech schijnt iets te hebben.
3. Nog niet helemaal zeker.
4. Omdat het seizoen is afgelopen.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PS2



De strijd om de huiskamer is begonnen. Dat klinkt een beetje vreemd, maar de drie grote jongens (nou ja, Nintendo dingt niet echt serieus mee) vechten om dat ene plaatsje onder de televisie. Juist ja, daar waar nu de DVD-speler, het home-entertaiment-system en/of de videorecorder staat. Dat Sony en Microsoft er beide voor kozen om een DVD playbackfunctie aan hun spelcomputer toe te voegen, was natuurlijk al een kleine zet in die richting.

Het was een stille hint. De volgende generatie spelcomputers (misschien is entertainmentsysteem een beter woord) zal laten zien dat ze beter thuishoren in de huiskamer dan op een kleine zolderkamer. De PSX van Sony geeft al wat aanwijzingen. Het apparaat is immers uitgerust met een DVD-speler, recorder, tuner en weet ik wat nog meer. En ziet ie er niet bijzonder vrouwvriendelijk uit? De vrouw bepaalt im-

"DE VROUW BEPAALT WAT ER IN DE HUISKAMER KOMT TE STAAN, MOETEN ZE GEDACHT HEBBEN BIJ SONY."

mers wat er in de huiskamer komt te staan, moeten ze gedacht hebben bij Sony.

O en dan zit er ook nog een PS2 in de PSX verstopt. Niet echt een verkoopargument natuurlijk want de PSX koop je omdat je er DVD op kunt kijken, muziek mee kunt luisteren en je favoriete televisieserie mee op kunt nemen, niet om spelletjes op te spelen. Maar mocht je dat toch perse willen, dan is het toch best makkelijk dat je dat op de PSX kunt doen. Toch?

Sony is Microsoft al een stap voor, zij zijn immers veel beter ingevoerd in de huiskamers, terwijl Microsoft nog worstelt met zijn imago. Want willen ze nu een spelcomputer verkopen of willen ze ook dat plekje onder de televisie?

Nou lieve lezers, ook Microsoft aast op dat plekje. Microsoft kan natuurlijk wel roepen dat ze een spelcomputer maken maar in werkelijkheid willen ze maar één ding; zorgen dat alles wat je doet onderdeel wordt van Microsoft.

Dat wil Sony dus ook, alleen doet Sony daar niet moeilijk over en laat expliciet zien waar ze naartoe willen. Straks heb je een PSX in je huiskamer, je downloadt voor een schijntje muziek van het Sony Music label, kijkt onder de vlag van Columbia Tristar films via internet, sluit je PSP aan en uploadt een DVD film naar je PSP.

Het leven kan even simpel als mooi zijn, en als het aan Sony ligt, wordt dat 't ook.

ZELDA: VIER ZWAARDEN VOOR EEN ENKELE SPELER

Zo zoetjes aan beginnen we enthousiast te worden over The Legend of Zelda: Four Swords. Aanvankelijk leek het niet meer dan een veredelde minigame, maar naarmate er meer nieuws over de game naar buiten komt, blijkt het toch steeds meer een volwaardige nieuwe Zelda te worden. De game is inmiddels uit in Japan en daarom weten we dat de speltypen Hyrule Adventures, Navi Trackers en Shadow Battle (eerder aangekondigd als multi-player games) alle drie ook geschikt zijn voor een enkele speler.

Hyrule Adventure is een compleet avontuur in de stijl van Link to the Past waarbij je als enkele speler vier Links, tegelijk of los van elkaar, kunt besturen.

Ook prettig nieuws: het gebruik van Game Boy Advance-systemen als controllers is optioneel, alle speltypen zijn ook gewoon toegankelijk met gewone controllers.



PRIJSVRAAG

UNREAL TOURNAMENT 2004



Een paar mooie t-shirts, muismatten en Special Editions van de fraaie shooter Unreal Tournament 2004 winnen?

De vraag is, zoals jullie van ons gewend zijn, achterlijk makkelijk.

Wie doet de review van Unreal Tournament 2004 in deze PU?

Jurjen, Jeroen en Steven vallen meteen af, die lopen nog liever met een shirt van het Duitse voetbalelftal rond dan op een PC te spelen, dus er blijven er nog maar een paar over.

Mail het juiste antwoord naar: Prijsvraag@powerunlimited.nl

O.v.v. Unreal Tournament

freecharts
WEEK 05

In samenwerking met FreeRecordShop

GAME BOY ADVANCE

1	1	MARIO ADVANCE 4
2	-	HARVEST MOON 2
3	4	MARIO & LUIGI
4	3	SIMS EROP UIT
5	2	MISTER NUTZ
6	5	NFS: UNDERGROUND
7	9	POKEMON RUBY
8	8	LOTR: RETURN OF THE KING
9	-	FILA DECATHLON
10	-	MEDABOTS ROKUSHO TYPE AX

PLAYSTATION 2

1	-	FINAL FANTASY X-2
2	3	GRAND THEFT AUTO: VICE CITY
3	1	NFS: UNDERGROUND
4	2	MAFIA
5	-	XIII
6	-	CASTLEVANIA
7	4	SONIC HEROES
8	9	MEDAL OF HONOR: RISING SUN
9	6	BALDUR'S GATE DARK ALLIENCE .2
10	7	SIMS EROP UIT

GAMECUBE

1	-	PRINCE OF PERSIA
2	1	SONIC HEROES
3	2	XIII
4	3	MARIO KART: DOUBLE DASH
5	7	FREEDOM FIGHTERS
6	4	MARIO PARTY 5
7	-	NFS:UNDERGROUND
8	5	SIMS EROP UIT
9	-	SOUL CALIBUR 2
10	8	MEDAL OF HONOR: RISING SUN

XBOX

1	-	PRINCE OF PERSIA
2	1	GTA DOUBLE PACK
3	2	SONIC HEROES
4	3	BALDUR'S GATE DARK ALLIENCE .2
5	4	XIII
6	-	PROJECT GOTHAM RACING 2
7	8	ENTER THE MATRIX
8	9	NFL STREET
9	5	TOP SPIN
10	7	SPLINTER CELL

PC

1	1	CTU MARINE SHARPSHOOTER
2	2	DELTAFORCE TEAM DABRA
3	-	OPERATION FLASHPOINT
4	4	BATTLEFIELD 1942 DELUXE
5	5	C&C WARPACK
6	6	CRIME SCENE INVESTIGATION
7	8	C&C GENERALS DELUXE
8	-	112 REDDINGSHELICOPTER
9	3	CALL OF DUTY
10	-	VIETCONG + PURPLE HAZE

De cijfers in het tweede rijtje geven de positie aan van de week er voor.

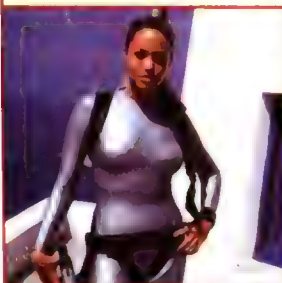
NINTENDO DUBBELSCHERM

Naast de Game Boy Advance en GameCube acht Nintendo de tijd rijp een derde consoletype op de markt te brengen. Voorlopig wordt deze Nintendo DS genoemd, zeer waarschijnlijk wordt op de aanstaande E3 de werkelijke naam bekend gemaakt. Omdat opsommingen volgens sommige mensen lekkerder lezen dan dichte blokken tekst, zullen we puntsgewijs uitleggen wat de Nintendo DS zo ongeveer moet worden.

- Er is ook nog steeds een opvolger voor de GBA in de maak, dus moet de DS niet als zodanig worden gezien. De Nintendo DS is een opzichzelfstaande franchise, en Nintendo's marketing moet deze boodschap gaan onderstrepen.
- Het systeem gaat gebruik maken van spelcassettes en beide schermpjes zijn voorzien van interne verlichting.
- De games voor de Nintendo DS moeten speciaal voor de console gemaakt worden. Het is dus niet zo dat spelontwikkelaars een spel dat ze toch al voor de GBA hadden gemaakt, ook nog effe kunnen porten naar de DS. Vanwege de twee schermen en processors moeten GBA-spellen unieke spelmogelijkheden gaan bieden.
- De Nintendo DS is een mobiel spelcomputertje dat is voorzien van twee schermen met elk een eigen processor.
- Als we kijken naar de manier waarop Nintendo eerder al het scherm van diverse Game Boy's koppelde aan diverse tv-consoles, kunnen we wel wat speculeren over het soort gameplay dat een dubbel scherm kan bieden. Allereerst kan het tweede scherm natuurlijk dienst doen als inventarisscherm, plattegrond of radar. Daarnaast kan met een dubbele hoofdrolspeler worden gespeeld. Poppetje 1 op het bovenste scherm zet je op een schakelaar, waardoor poppetje 2 in de onderwereld door de geopende deur kan lopen, dat soort dingen. Spelwerelden als Zebes, Toadstool Kingdom en Hyrule bieden heel wat mogelijkheden voor de laatste soort gameplay.
- Omdat bijna elke console van Nintendo multiplayer-mogelijkheden biedt, zal dat voor de Nintendo DS ook wel gelden, al zijn deze nog niet aangekondigd. Hiervoor zal het tweede scherm natuurlijk bij uitstek van pas komen. Het bovenste scherm toont het gevecht met de tweede speler, op het onderste scherm kun je je eigen Pokémon van bonusvoorwerpen voorzien. Of, eh, je geheime commandotroepen rangschikken of voetbalstrategieën selecteren.
- Geruchten spreken van radiosignalen als middel om contact te leggen met spelers in je nabije omgeving.
- Naast Nintendo hebben ook Sega, Namco en Konami inmiddels officieel bekend gemaakt te werken aan games voor de DS.

COMMENTAAR ANIMÉ EN COMPUTERANIMATIE IN GAMES

Ik vermeld het zelf ook maar al te graag als het relevant is in een review, maar de reputatie van videogames gebaseerd op films is niet al te indrukwekkend.
Ondertussen zijn we alweer een hele nieuwe fase ingegaan. De laatste jaren worden er zelfs schijtfilms gemaakt gebaseerd op videogames, zo groot is onze geliefde industrie ondertussen geworden. Welke gamer 'geniet' tenslotte niet van een cinematografisch hoogstandje zoals de Street Fighter film, met de legendarische vertolking van Guile door Jean Claude van Damme.
Toegegeven, niet alle films die hun roots in de videogame industrie hebben zijn van dit niveau. Want ondanks dat ik de Tomb Raider films redelijk simpel en standaard vind, zijn ze vanuit een bepaald opzicht best vermakelijk. Aan de productie of aan de cast ligt het tegenwoordig niet meer (Angelina Jolie… nuff said!).
Ik heb overigens goede hoop voor de toekomst. Er worden tegenwoordig tenslotte ook wrede superhero films gemaakt, met The Hulk als ongekroonde koning (dat moest ik effe kwijt… die film is de shit!).



THE PEN IS MIGHTIER...

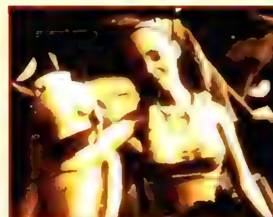
Maar wat moeten we in de tussentijd dan doen? Onszelf wijsmaken dat we de Mortal Kombat films waarderen omdat ze echt goed zijn, niet omdat we de games zo leuk vinden? Dat was me bijna gelukt namelijk… bijna.
Gelukkig hebben we altijd nog de tekenfilm. De Japanse animé, gebaseerd op het Street Fighter universum – zowel de films als de serie – zijn dan ook niet te vergelijken met de eerder genoemde film (ik wil 'm liever niet nogmaals noemen).
Van de animatie tot de verhalen, alles staat als een huis, ook zonder de licentie. Zo zijn er nog veel meer stoere series die we aan videogames hebben te danken (Final Fantasy Unlimited en Wild Arms om er twee te noemen).
Maar er worden andersom uiteraard ook games gemaakt die gebaseerd zijn op animé series. Nou weet ik heus wel dat er op deze manier in het verleden veel rotzooi is uitgebracht.



Bandai heeft veel van de animé-licenties in handen (Dragonball, Gundam en nog vele andere), en dat is niet altijd iets om blij mee te zijn.
Maar als Square Enix een game maakt met Full Metal Alchemist als basis wordt het alweer een stuk interessanter. Ze kunnen de game sowieso lekker volproppen met filmpjes rechtstreeks uit de serie. Als je ooit een game uit de Lunar reeks (zie screen boven) hebt gespeeld weet je hoe goed dit werkt.

COMPUTER-ANIMATIE

Maar niet alleen tekenfilms bieden uitkomst. De enorme populariteit van de computeranimatiefilm heeft ook het nodige effect. Disney heeft zelfs zijn 2D studio opgegeven om zich volledig toe te spitsen op deze techniek. De rest van de wereld volgt.
Over enkele maanden verschijnt Dragon Blade, de eerste volledig in China gemaakte CG film. Ook Frankrijk blijft niet achter en komt met Kaena. Deze film is puur en alleen door Fransen gemaakt en levert ons ook meteen een game op. Check Skate's preview in dit nummer om te zien hoe het er



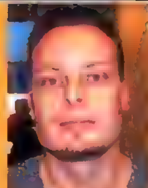
voor staat met deze titel.
Ook in de wereld van de computeranimatie vind je een omgekeerde situatie, waar er CG films worden gemaakt gebaseerd op videogames. Zoals je in de Tokyo Game Show special hebt kunnen lezen is de Final Fantasy VII: Advent Children film een rechtstreeks vervolg



op de baanbrekende RPG. Dus als de combinatie van animé en computeranimatie met videogames zo goed werkt, waarom lopen we dan nog te rommelen met gewone films? Dat is zoooo 2003…

STEVEN

EFFE BIJPRATEN OVER... DE XBOX

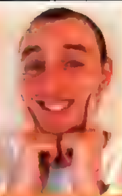


Wat voeren de headhonchos bij Microsoft momenteel in hemelsnaam uit? Project Gotham 2 ligt toch echt al weer een paar maanden stof te happen en we moeten nog tot april, mei wachten op nieuwe MS-footage (Ninja Gaiden, yes!). De launchdata van games als Halo, Fable en Sudeki glibberen makkelijker door de Amerikaanse vingers als een emmer snot van een glijbaan. Met als hilarisch hoogtepunt het nieuwsbericht dat 'Fable nog dit jaar uitkomt'. Als we zoiets al nieuws noemen, kunnen we elke dag wel een krant vol tikken. Vrijwel alle games die we in de PU hebben aangekondigd komen immers nog ergens in 2004 uit. Wat een flutbericht.
Nee, als Microsoft nog wat Xboxjes wil doorverkopen, moeten ze vooral zo doorgaan. Hoi, hoi, Grabbed by the Ghoulies, ik zie de rijen al staan (wat is er trouwens met Rare aan de hand, zou het een under-

> "IK HOOR DE MANNEN VAN VALVE NOG ROEPEN. SEPTEMBER 2003, FOR SURE. HA!"

coveroperatie van Nintendo zijn om Microsoft te stangen???). Het is dat Ubisoft met de nieuwe Splinter Cell (Xbox power tot the max) op de proppen komt en dat 't GTA-Double Pack van Rockstar er is, anders was het wel heel erg op die zwarte controller bijten vandaag de dag.
Ik weet uit betrouwbare bronnen dat dit 'gekloot' geen officieel beleid is bij Microsoft en dat men daar in Redmond vreselijk zit te balen. Games slippen vandaag gewoon te makkelijk. En dat hoeft de gamer niet meer te pikken. Ik kan me niet herinneren dat dit slippen vijf jaar geleden ook zo vaak voorkwam.
'Gelukkig' heerst de droogte niet alleen bij Microsoft. Van Jurjen weet je al hoe matig de doorstroom bij Nintendo is en ook Sony ontkomt niet aan het leed. Killzone heeft al een paar schoppen naar achteren gehad en GT4 schijnt nu pas in de herfst uit te komen. Terwijl ik toch in de veronderstelling verkeerde dat deze titel al in 1834 was aangekondigd. En wat denk je van Half-Life 2? Ik hoor de mannen van Valve nog roepen. September 2003, for sure. Ha!
Nog even en we hebben gewoon geen topgames om aanstaande lente op de cover te zetten. Nou ja, kan Ed's droom tenminste in vervulling gaan. Een foto van een Renault Laguna met een mooie topless babe erop. Geschikte kandidaten kunnen zich alvast via redactie@powerunlimited.nl aanmelden. Minimale leeftijd 18 jaar.

EFFE BIJPRATEN OVER... DE PC



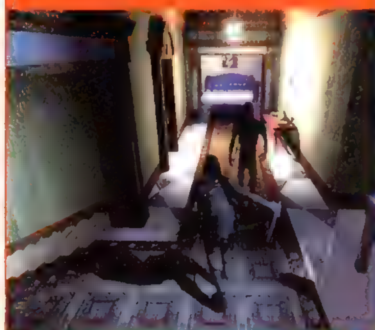
Ik wil deze column voor de verandering eens wijden aan een enkele game en dat is de PC topper Far Cry. Hulde aan Ubisoft en Crytek voor het uitbrengen van een meesterwerk waarop de PC-community zo lang heeft moeten wachten. Het knappe van deze tropische first-person shooter (zie ook mijn review elders in dit blad) is dat alles op het juiste moment samenkomt.
De game werd eind vorig jaar uitgesteld maar bij die ene keer bleef het dan ook. Niet zoals bij zoveel titels steeds weer maandjes snoepen, nee, gewoon Q1 2004 halen. Op zich al een prestatie want bij PC shooters is uitstel eerder regel dan uitzondering.
Veel knapper is dat de game uiteindelijk op alle fronten scoort. De graphics zijn waanzinnig goed, zowel indoor als outdoor, en wezenlijk onderdeel van de gameplay. Noem mij een game waar je meer vrijheid hebt en waar je de vijand op zoveel manieren kunt benaderen.
Waar Deus Ex gaat voor inhoudelijke

"NOEM MIJ EEN GAME WAAR JE MEER VRIJHEID HEBT EN WAAR JE DE VIJAND OP ZOVEEL MANIEREN KUNT BENADEREN."

speelstijlen en je als speler op die manier vrijheid krijgt, toont Far Cry je de speelwereld als een open zandbak. Dit is de wereld en kijk zelf maar hoe je die doorkruist. Een meesterlijke vondst.
Daarnaast is de A.I. van Far Cry van een nieuwe orde. Speel het spel op de hoogste moeilijkheidsgraad en je bent een knappe jongen als je niet meer dan eens je savegames op moet starten. Veel PC shooters zullen voortaan langs de Far Cry lat worden gemeten.
Natuurlijk is de game niet op álle onderdelen baanbrekend. Far Cry betreedt hier en daar weldegelijk de paden van de clichés. Het verhaal van een gestoorde wetenschapper die op een onbewoond eiland experimenten uitvoert, is bijvoorbeeld allesbehalve nieuw. Maar het is zó goed gedaan...
Tot slot 'moeten' we ons waarschijnlijk langer dan verwacht vermaken met Cryteks shooter (dat is niet erg want ook de multiplayer online is puik) want zolang Amazon.com (hoe onbetrouwbaar ook) nog dagelijks wisselt met releasedata van Doom 3 en Half-Life 2, slaap ik onrustig en zou het zo maar eens kunnen dat die beide titels pas dit najaar of Kerst 2004 in de winkels liggen. Thank God voor Far Cry...

THIEF IS ALIVE

Eindelijk is de website van Thief: Deadly Shadows online. En eerlijk is eerlijk, wat hebben Eidos en Ion Storm er een kunstwerkje van gemaakt. Het is voor de fans van de serie, maar ook voor nieuwkomers, meer dan de moeite waard om even naar www.thief3.com te surfen. Al was het alleen maar van de nieuwe screens, het spooky artwork, de zenuwslopende muziek en de fraaie trailer.
Overigens zal de game gebruik maken van een first- en third-person view waarbij de speler op ieder gewenst moment zelf zal kunnen switchen.
Nieuw is ook het gegeven dat good old meesterdief Garrett tussen de verschillende missies door in GTA-stijl vrij door de stad kan sneaken en inbreken kan hebben. Zonder opdrachten kun je op je gemakje door de stad sluipen en over de hoge daken kruipen waarbij je uiteraard je oor te luister moet leggen om aanwijzingen te vinden over eventuele schatten om andere te jatten staft.
Free roaming Thief gameplay dus. Onwerd hoor!



INSIDER
VOORUITBLIK OP DE PSP

Halverwege mei is het eindelijk zover. Dan zal Sony haar walkman van de 21e eeuw, de PSP, uit de doeken doen op de E3. Misschien dat dit dan ook wel een goed moment is om vooruit te blikken op dit apparaat.

Als Insider op de goede plek hoor je een hoop als eerste. Zo weet ik al ongeveer wat er zo allemaal in de winkels zal komen te liggen aan games voor je PlayStation Portable, het is alleen aan mij om te bepalen wat ik jou vertel. Misschien nog interessanter, ik heb een aantal van deze games al in beweging gezien en ik kan je al wel vertellen dat het er erg goed uit ziet. Zo goed dat je je zelfs af gaat vragen wat Nintendo al die jaren gedaan heeft. De beelden van de PlayStation Portable zijn zelfs beter dan die van de PlayStation 2. Erg interessant, zeker als je nagaat dat ontwikkel-studio's hebben aangegeven meer geheugen in het apparaatje te willen hebben en het er naar uitziet dat ze dit ook gaan krijgen. Sony heeft veel ervaring met prijsstrategieën, maar het apparaat is zo doordacht dat de prijs vermoedelijk geen doorslaggevende rol speelt. Jij gaat er sowieso een halen want jij wilt alles wat de PSP je biedt, daar heeft Sony inmiddels wel grondig onderzoek naar gedaan.

NINTENDO

En Nintendo? Nintendo komt op zijn vroegst pas in 2006 met een echt nieuwe Game Boy. Verhalen van ontwikkelstudio's om me heen vertellen dat dit apparaat minstens GameCube kwaliteit beelden moet laten zien, anders zien ze het somber in.



En wat gebeurt er in de tussentijd? Nintendo kondigt de Nintendo DS aan, een draagbare spelcomputer die technisch inferieur is aan de PSP. Een draagbare spelcomputer die voorzien is van twee beeldschermen waar naar mijn idee alleen een paar Nintendo-fans op zitten te wachten. Al met al iets wat me enigszins doet denken aan de strategie die Sega ooit hanteerde voor haar mislukte 32X spelsysteem.
Is Nintendo niet wederom gewoon het bedrijf dat constant zijn eigen gang gaat in plaats van te luisteren naar wat de doorsnee consument nou uiteindelijk wil?

COMMENTAAR NEXT-GEN GOSSIP

Hoe dichter de E3 in de buurt komt, des te meer speculaties de ronde doen over de nieuwe consoles van Sony, Microsoft en Nintendo.
Slechts één ding kan met zekerheid gesteld worden; de developmentkits zijn de deur uit gestuurd en dus wordt er her en der aan nieuwe PS3, Xbox 2 en NGC 2-games gewerkt.
Vrijwel alle publishers die we spreken verzekeren ons echter dat er op de E3 niets te zien zal zijn van de nieuwe consoles, nog van next-gen games. Ze doen dit mogelijk uit eigenbelang, omdat zij als gamespublishers willen dat de focus van de journo's in mei ligt op de games en niet op hardware.

PROEFBALLONETJES

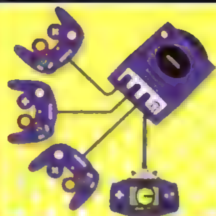
Een kleine speurtocht over het net en een mailsessie naar een paar experts, leverden echter een ander beeld op.
Met name Microsoft is druk bezig met de voorbereiding voor de nieuwe console. Naar verwachting zal Bill Gates op de GDC (een bijeenkomst voor developers) veel van de specs van de Xbox 2 (Xbox Next, Xenon?) uit de doeken doen.
Sowieso lekt Microsoft regelmatig wat specificaties aan bepaalde media, hoogstwaarschijnlijk om te kijken wat de reactie is van de gamers. Hecht echter niet te veel waarde aan deze lekkage, het zijn vaak niet meer dan proefballonnetjes.
Duidelijk is dat Microsoft vooral Sony goed in de gaten houdt. En wij denken dat, voordat Sony zijn definitieve specs uit de doeken doet, er geen 'vaste' Xbox 2 te zien zal zijn.

HUGE POWER

Wat we wel weten is dat de techniek van de Xbox 2 door de deal met IBM veel minder PC-gerelateerd zal zijn dan bij de Xbox. Daarmee verliest Microsoft dan wel de naam het meest programmeervriendelijke platform te hebben. De Xbox 2 gaat bestaan uit een multiprocessor bestaande uit zes IBM PowerPC chips die parallel aan elkaar taken afhandelen. Deze manier van werken zorgt voor ongelooflijk veel power, maar ook voor een geheel nieuwe manier van programmeren. En wat voor gevolgen dat kan hebben, zagen we bij de launch van de PS2.
Interessant en opzienbarend tegelijk zijn Microsoft's gedachtes om de harde schijf bij de Xbox 2 weg te laten. De harde schijf neemt volgens hen momenteel veel ruimte in (Xbox is te groot volgens velen), wordt nog te weinig gebruikt door developers en, het allerbelangrijkst, de verkoop van memorycards levert Sony en Nintendo bakken geld op.
Gek genoeg gaan de insiders er vanuit dat Sony de harde schijf er dit keer wel in wil bakken. En dat kan weer gevolgen hebben. Want zoals gezegd kijkt Microsoft veel naar Sony en dus kan het zo maar zijn dat men de harde schijf er alsnog in stopt als duidelijk wordt dat Sony dit ook doet. We shall see.

J.J.

PAC-MAN R: RACING



Herinner je dat ene spelletje dat Nintendo met veel bombarie op de E3 voor het eerst aan het publiek toonde? Ja, Pac-Man VS, waarbij drie NGC-spelers op de televisie hun spookjes besturen en de ander met de GBA de hapgrage Pac-Man door het doolhof loodst.
Leuke vondst natuurlijk. En het was dan ook te verwachten dat het spelletje op een gegeven moment gratis bij een echte game zou komen te zitten.



En het gebeurt (alleen in de VS welteverstaan), tenminste als je R: Racing als een echte game bestempelt. In onze opinie komt het echter neer op 60 euro betalen voor Pac-Man VS want niemand speelt vrijwillig die R.Racing shit.
We vermoeden dan ook, dat je Pac-Man VS binnenkort voor een aantal sterren in kunt wisselen bij Nintendo.nl.

MIYAMOTO OVER OPVOLGER CUBE EN MARIO 128

Het Engelse Nintendo Official Magazine had onlangs een interview met Miyamoto. Hierin deed de man achter Mario en Zelda enkele uitspraken die eigenlijk niet nieuwswaardig zijn, maar we vonden ze toch ook weer te leuk om ze niet af te drukken.
Over opvolger van de Cube: "Op dit moment ontwikkelen we een machine die enkele geheel nieuwe en vermakelijke ideeën mogelijk maakt. Het spijt me, maar over details kan ik nu nog niet uitweiden."
Over Mario 128: "Ik ben veel nieuwe dingen aan het proberen, dingen die je niet tegenkomt in bestaande videogames. Deze nieuwe ideeën zullen ongetwijfeld hun frisheid verliezen en geïmiteerd worden zodra we ze openbaar maken, daarom moeten we extreem voorzichtig zijn bij het bespreken van zulke zaken."
Verder maakte het blad bekend dat Geist (zie screen links) en Metroid Prime 2 (zie screen rechts) nog dit jaar in Europa worden uitgebracht.





BELGIË ALS GAMELAND

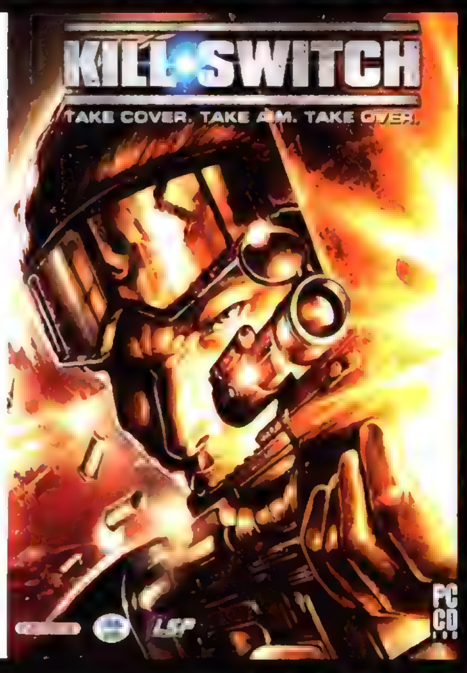
De laatste tijd is Nederland behoorlijk op de kaart gezet door de inspanningen van het Amsterdamse Guerrilla met de games Killzone en Shellshock: Nam '67. Het zou een keer tijd worden!
Maar voor we ons nu trots en arrogant op de borst gaan slaan; België was ons voor. Wie herinnert zich Outcast nog? De game van het Belgische Appeal was een voor die tijd technisch hoogstandje met diepe gameplay en haalde juli 1999 zelfs de cover van de PU. Outcast 2 werd jammerlijk gecancelled en van Appeal werd sindsdien niets meer vernomen.
De fakkel werd echter overgenomen door Larian Studios. In 2002 schreven we over hun Divine Divinity het volgende: "DD is een gigantisch omvangrijke game die weken, zo niet maanden avonturieren oplevert. Larian zet België met deze parel in één klap op de gameskaart".
Binnenkort verschijnt het vervolg, genaamd Beyond Divinity; een RPG die het midden houdt tussen een sequel en een hele nieuwe game. Vanuit de PC hoek wordt halsreikend naar deze game uitgekeken en vooral in Duitsland zijn er al bizar veel voornoteringen.
Divine Divnity werd in het PC RPG genre zeer goed ontvangen en van deel 2 wordt dan ook veel verwacht. Volgende maand hebben we de review...



KILL.SWITCH PRIJSVRAAG

Boris zijn funny review-test van de Gung Ho knalgame Kill.switch ingevuld in PU 2? Was je net zo triggerhappy als Kale B? Maar je had geen PS2? No problemo, Kill.switch komt nu ook uit op de PC en een bespreking van de preview-versie vind je op pagina 26.
Uit de PU-enquête blijkt dat zo'n beetje iedere lezer zo'n bak in huis heeft staan. Dus wat let je nog? De game die we een mooie 80 gaven en er veel beter uitziet op de PC, ligt nu voor slechts 30 euri in de winkels.
Om de launch van de PC-versie van Kill.switch te vieren, gooit Atari een paar hele dikke prijzen in de strijd. **En wel 1x een ATI Radeon9800 Pro en 2 x ATI Radeon 9600 videokaart plus nog eens vijf games.**
Wat moet je er voor doen? Heel simpel. **Wie is de developer van de game?** Klein hintje, het begint met een NA en eindigt op CO.

Antwoorden mailen naar:
Prijsvraag@powerunlimited.nl
O.v.v. Kill.switch



EFFE BIJPRATEN OVER... DE GAMECUBE



Met Final Fantasy: Crystal Chronicles en Harvest Moon: A Wonderfull Life bespreek ik deze en volgende maand twee spellen die je met een beetje goede wil kunt benoemen als Role Playing Games.
Het is een genre dat in het assortiment voor de Cube niet echt sterk is vertegenwoordigd. Gelukkig biedt een blik in de toekomst enige hoop op verbetering.
Camelot, bekend van Golden Sun op de GBA, heeft in januari 2001 al aangegeven te werken aan een RPG voor de Cube. Dat we er sindsdien niets meer over gehoord hebben kan twee dingen betekenen: we krijgen aanstaande E3 een grote verrassing om de oren, of het project is afgeblazen.
Een game die dit jaar bijna zeker nog in Europa wordt uitgebracht is Tales of Symphonia. Deze Role Playing Game van Namco houdt zich redelijk strak aan de traditionele regels van het genre en werd in Japan enthousiast ontvangen: lezers van Famitsu verkozen het zelfs tot beste game van 2003. Een vervolg is inmiddels in de maak onder de titel Tales of Legendia.

"HOPELIJK KAN IK CUBE-BEZITTERS MET HONGER NAAR RPG'S NA DE E3 EEN WAT CONCRETER MENU VOORSCHOTELEN."

Eind dit jaar moet Baten Kaitos, een andere interessante Cube-RPG van Namco, in de VS worden uitgebracht. Dat geeft hoop op een Europese release in de eerste helft van 2005.
Twee alternatieve Cube-RPG's die dit jaar nog wel in Europa moeten worden uitgebracht zijn Phantasy Star Online Episode III: C.A.R.D. Revolution en Pokémon Colloseum.
Twee Cube-exclusieve RPG's waarvan niet zeker is of ze ooit een Westerse release zullen krijgen wil ik toch ook nog even noemen, vooral ook omdat Giftpia (Nintendo) en Homeland (Chun Soft) me persoonlijk bijzonder aanspreken.
Tenslotte zou ook Capcom nog een duit in het RPG-zakje kunnen doen met Mega Man X Command Mission en de MMORPG die ze onder de Ghost 'n Goblins-licentie naar alle spelplatforms willen brengen.
Zo opsommend lijkt het heel wat, maar natuurlijk hangt bovenstaand relaas van de onzekerheden aan elkaar. Hopelijk kan ik Cube-bezitters met honger naar RPG's na de E3 een wat concreter menu voorschotelen. Tot die tijd kan ik de GBA van harte aanbevelen!

POWERSPY

■ EA hamert er voortdurend op dat hun nieuwe James Bond game, Everything or Nothing, eigenlijk de Bondfilm van dit jaar is.
Alle sterren doen immers aan de game mee, er is een speciale titelsong geschreven, Bond scriptschrijver Bruce Feirstein zorgde voor de verhaallijn, etc. EA voerde 't zelfs zover door, dat de game ook de lengte van een film heeft meegekregen; met een beetje tempo jas je er namelijk in een uur of drie doorheen.

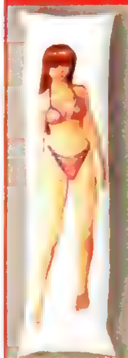
■ Jan en J.J. willen Jaws nogmaals bedanken voor de fijne bloeduitstortingen in hun nekken. Leg dat thuis maar eens uit.

■ Sega komt met twee nieuwe games voor de NGage, te weten Virtua Cop en Alien Front.

■ Deze maand haalde elke PU-redacteur op tijd het vliegtuig. Jan bleef zelfs een uur of twee langer in de lucht bij zijn trip naar de nieuwe Hitman-game omdat het vliegveld van Kopenhagen door sneeuw onbegaanbaar was.

■ Zijn collegae uit ander landen hadden minder geluk, hun vliegtuigen keerden terug.
Kijk, zo kun je natuurlijk ook een exclusive binnenhalen.

JAPANEWS



■ Zo dat is tof zeg, meldden we vorige maand nog dat er een special blauwe Kasumi Xbox uitkomt in Japan, deze maand komt onze Sushi boer op de proppen met een kussen. Kun je lekker liggen op Kasumi. Ze is alleen wel een beetje aan de kleine kant, voor ons Westerlingen: 1.60 meter… alleen Ed paste er helemaal op.

■ Het bezitten van Steel Battalion heeft een klein nadeel. Want waar parkeer je die controller met die pedalen? Gelukkig heeft Capcom er een oplossing voor bedacht. Zie hier de Steel Battalion stoel. Het apparaat kost omgerekend slechts 264 euro en weegt maar 14 kilo. Helaas op dit moment alleen in Japan te koop.



■ Niet dat het met games te maken heeft, nou ja eigenlijk ook weer wel; er komt een nieuwe Tamagotchi aan. Er is niet veel veranderd aan het apparaat, op één ding na; er zit een infrarode port op die het mogelijk maakt dat Tamtagotchi's met elkaar paren. Het moet niet gekker worden, neukende virtuele huisdieren.

NGAGE EEN RAGE...

Dat de NGage qua gamen niet kan op kan tegen de GBA weten we nu onderhand wel, toch is een aantal games best vet en in de mobiele markt zijn ze echt number one voor ons.
Alleen, dat bellen met de telefoon en vooral dat vasthouden, tja… Steven wordt er dagelijks mee gedist. Niet verrassend dan ook dat in de VS een rage is ontstaan die sidetalking heet. Alle NGage fans sturen maffe pics op van het telefoneren met hun mobiel of gaan nog een stap verder en douwen echt allerhande apparaten tegen hun oor. Hilarische shit. Check www.sidetalkin.com



PRIJSVRAAG
PICK YOUR PACK

Als je dit leest liggen er twee nieuwe Xbox-bundels in de winkels: de Rosso Pack en de Grand Slam Pack. In deze bundels vind je een Xbox, twee controllers en de game Project Gotham Racing 2 (rode pack) of Top Spin (groene pack).





Geen slechte combi's als je het ons vraagt, want deze games wisten bij ons respectievelijk een 91 en een 89 te scoren. Voor €199,- kun je je pack pakken, maar vraag wel een bonnetje want wie weet win je deze prijsvraag!

Vraag: **Stel je wint de prijsvraag en hebt dus € 199,- euro extra te besteden, waaraan zal je dat geld dan als eerste uitgeven?**

Mail je antwoord naar: prijsvraag@powerunlimited.nl o.v.v. Xbox pack.

POWERSPY

■ Cossacks 2 ligt op schema voor een release binnen een maand of twee. Boris wordt nu al helemaal gek.

■ Halo 2 is voor de 398987376 keer verschoven. Men gaat nu uit van een herfstlaunch.

■ Er gaan sterke geruchten dat Bungie tegelijk met Halo 2 al aan Halo 3 werkt. Die laatste game zou de launchtitel voor de Xbox 2 moeten zijn.

■ Ninja Gaiden zal 100% zeker deze lente uitkomen, net als Sudeki en Rally Championship 2. Dat is dan eindelijk goed nieuws.

■ Mooie quote van Richard Kiel, de acteur die de schurk Jaws speelt in de Bond-films. Op J.J.'s vraag of hij liever een game speelde of een film keek, antwoordde hij 'een film kijken'. En wel omdat zijn handen te groot zijn om zelfs de Xbox controller vast te houden. Die klacht heeft Bill Gates volgens mij nog niet vaak gehoord.

■ Een of ander nerd uit de VS heeft zijn zoon naar zichzelf vernoemd. Nou en, hoor ik je zeggen. Achter zijn naam, Jason, zette hij 2.0, omdat zijn zoon alles van hem in zich had, maar dan in een verbeterde versie.

■ En wat nu als die jongen zijn been breekt en een pin krijgt, of als is een kunstgebitje moet, of een pruik? Is het dan Jason 2.1, vanwege de patch?

■ De Deense Mediamobsters komen met een topdown RTS, genaamd Gangsterland. Inderdaad, een beetje terug naar de oude GTA-tijd.

■ Sommige lezers van ons zijn wel erg hardcore. Zo hielden een paar gasten uit 's Heerenberg (o.a. bekend van Kapsalon Hermien van Malsen) een gaming-marathon van maar liefst 36 uur. Nonstop wel te verstaan.

■ Aan ons de vraag of het een wereldrecord was? Helaas jongens, daarvoor moet er nog een 0 achter de 36. En we kunnen je niet aanraden een dergelijke poging te doen. Zelfs Jan trekt 360 uur Warcraft III net niet.

■ Dat we hard werken gelooft iedereen inmiddels wel maar dat we zo hard werken dat we onze benen breken, dat is nieuw. Na een dikke week onafgebroken editen aan de nieuwe PU-DVD, kreeg Melle (samen met Rogier de man die de techniek van Gamekings doet) 's nachts een blackout en viel zo van zijn kruk in café de Duivel in Amsterdam. Geen probleem, ware het niet dat zijn been nog in de kruk verstrengeld zat. Resultaat, een frontaal door het midden gebroken pootje.

■ Was meteen crisis bij ons omdat onze ander edit-koning, Rogier, samen met Steven in de Franse stuifsneeuw op de snowboard stond. Het zou toch niet zo zijn dat ook hij...

WWW.POWERWEB.NL

FORUM QUOTES

WELKE SPELLEN HEBBEN DE GAMEWERELD VERANDERD?

Pino: Ik zie Dune 2, Doom en Duke Nukem 3D als grote veranderingen in de gamesindustrie. Ook Metal Gear Solid, de 1e echte game die het "stealth" genre introduceerde hoort erbij.

Keitaro: Tetris... de reden waarom heel veel mensen een handheld hebben gekocht en waardoor mensen geïnteresseerd raakten in games.

Roamer: Half-Life en met name Counter-Strike hebben een nieuwe standaard gezet voor 3D games.

Wizard: Ik denk (ook ik doe dat wel eens): Tetris, Civilisation 1, Carmageddon, Doom en GTA 1. De laatste 3 omdat ze veel vragen op hebben geroepen over geweld en games.

Nintendorulezzz: Zelda heeft voor een schokgolf gezorgd in het 16-bits tijdperk, hetzelfde in het N64 tijdperk net als Mario. Grootste schok voor de samenleving was natuurlijk de hele GTA-serie.

Dark Master: Pong natuurlijk, zonder Pong was er namelijk geen gameswereld of liep deze vele jaren achter.

Kolkman: Ik denk dat het spel Super Mario Bros. toch wel een van de grootste schokgolven teweegbracht. Bijna iedereen heeft wel een NES (of gehad) namelijk....

Cross: Final Fantasy VII, absoluut het beste spel ooit ICO en Metal Gear Solid (1 en 2). Wat voor betere verhalen bestaan er nog meer voor een spel?

Splintercell123: Ik vind het hele vrijheidsaspect aan GTA 3 vernieuwend.

POLL UITSLAGEN

VRAAG: SPEEL JIJ JE GAMES VAAK HELEMAAL UIT?

[illegible]	2449 stemmen	[illegible]
[illegible]	1697 stemmen	[illegible]
[illegible]	562 stemmen	[illegible]
[illegible]	452 stemmen	[illegible]
[illegible]	183 stemmen	[illegible]

Dus: [illegible]

VRAAG: WAT IS JE EERSTE REACTIE OP NINTENDO'S NIEUWE AANKONDIGING?

[illegible]

[illegible]	1826 stemmen	[illegible]
[illegible]	1689 stemmen	(33,1%)
[illegible]	1594 stemmen	[illegible]

Dus: [illegible]

Check www.powerweb.nl voor de nieuwste poll, het forum, de grootste gamesdatabase van Nederland, demo's, trailers, wallpapers, info over de huidige en nieuwe PU, abonneepremies, het laatste nieuws en meer dope shit!



WHAT'S UP?

BURNOUT 3

Wie: Electronic Arts
Waarop: PS2 en Xbox
Wanneer: September 2004
Waarom wel: Omdat het Burnout is, de game waarbij de adrenaline door je aderen giert. Dit deel belooft nog beter, mooier en groter te worden… en is online te spelen met je PS2.
Waarom niet: Wat voegt het allemaal toe aan het vorige deel? Meer verkeer, mooiere beelden, is dat genoeg? Daarbij is de game dan weer niet via Xbox Live te spelen.









SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU

Wie: Amaze Entertainment Studio/Sega
Waarop: NGC / PS2 / Xbox
Wanneer: Q2 2004
Waarom wel: Omdat we nog steeds dol zijn op cartoony cel-shaded games, helemaal als je een Katana tegenstander in stukken kan hakken.
Waarom niet: Samurai Jack is gebaseerd op een gelijknamige cartoonserie in Amerika die niemand hier kent en games gebaseerd op tv-series zijn meestal crap











MALICE





Wie: Argonaut
Waarop: Xbox / PS2
Wanneer: Q2 2004
Waarom wel: Omdat we zoooo lang op deze unieke platformer hebben moeten wachten en nu wel eens willen zien wat er van het meisje met de grote ogen en het oranje haar is geworden.
Waarom niet: Malice zou ooit een Xbox launchgame worden! De game is zo vaak uitgesteld dat de houdbaarheidsdatum wellicht overschreden is.





SINGLES - FLIRT UP YOUR LIFE





Wie: Rotobee
Waarop: PC
Wanneer: April 2004
Waarom wel: Het is een ondeugende versie van de Sims. Er zit dus sex in.
Waarom niet: Alleen wie opgewonden raakte van het half geplette borstje met versierd tepeltje van Janet Jackson zal in deze game aan z'n gerief komen. Uitermate doordachte spelelementen, zullen we waarschijnlijk niet tegenkomen.





POWERSPY

■ Argonaut Games wil F-Zero en WipeOut uit de markt gaan drukken met Powerdrome op de PS2 en Xbox. Tot nu toe heeft Argonaut nog niet veel gepresteerd, dus dit bericht komt bij ons voorlopig in het vakje 'rukwinden' terecht.

■ Er gaan de laatste tijd helemaal geen mensen meer dood na een overdosis gamen. Zo krijgen we de Powerspy niet meer vol.

■ Uit een onderzoek van Sony blijkt dat 80% van de gamers zijn spellen niet uitspeelt. Het moge duidelijk zijn dat wij tot die 20% horen die dat wel doen. Maar dat wist je natuurlijk al lang, toch?

■ Elke week krijgen we wel weer wat promomateriaal binnen. De buit van deze maand: een Conan zwaard/briefopener (niet meenemen in het vliegtuig, geheid dikke stront bij de douane), een kalender van Dreamworks (veeeeel mooier dan die van onze afhaal-Chinees) een Maffia plastic hoedje (type André Hazes) en Spyhunter t-shirts (die eruit zagen alsof ze al een half jaartje gedragen waren).

■ Ondanks dat de game niet helemaal deed wat Ubisoft er van verwacht had, komt er toch een vervolg op Prince of Persia. En daar zijn we erg blij mee. Want van het gegeven dat Medal of Honor: Rising Sun twee keer zo goed verkocht als de Prins, hebben we toch echt even gehuild. ZIJN JULLIE NU HELEMAAL DEBIEL GEWORDEN DAAR THUIS, OF KUNNEN JULLIE NIET LEZEN!!!

■ Of er van Beyond Good and Evil en XIII vervolgen komen is nog niet duidelijk, ook die games deden het minder dan verwacht. Ook hier rest slechts schaamte.

■ De Duitse regisseur Uwe Boll heeft ze volgens ons niet allemaal op een rijtje. De man verfilmt achter elkaar games. Na House of the Dead gaat hij nu aan de slag met onder meer Dungeon Siege, Bloodrayne, Hunter the Reckoning en Fear Effect. Inderdaad allemaal meuktitels.

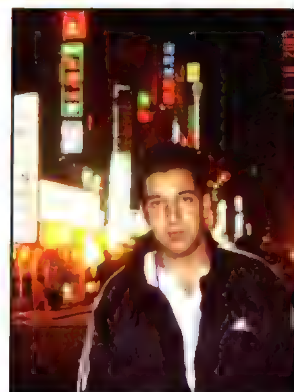
■ Hoe zou dat er uitzien, House of the Dead op het witte doek. Anderhalf uur lang zombies die op je afstormen. 3D-brilletje erbij?

■ Er komt mogelijk een Total Annihilation follow-up. Maker Chris Taylor wist dat te melden. Tja, dan zal dat wel zo zijn.

■ De website gamersglue.com wil gamers die gezellig met elkaar willen zijn, bij elkaar brengen in virtuele theekransjes. Wij gaan liever de kroeg in, maar als dit je ding is, go ahead.

■ Take 2 heeft een matig kwartaal achter de rug, onder meer onze wapperende flapperjas Max Payne heeft minder verkocht dan verwacht. We hebben geen medelijden met de mannen; één GTA'tje en ze kunnen de badkuip weer vol laten lopen met gouden dukaten.

IN GESPREK MET... MILAD AHMADI



We meldden al in onze bijdrage over de World Cyber Games 2003 (PU 1 2004) dat er in het Iranese Counter-Strike team ook een Nederlander meedeed; namelijk Milad Ahmadi. Zijn dubbele nationaliteit zorgde ervoor dat hij bij het ontbreken van een Nederlandse Counter-Strike afvaardiging toch mee kon doen met zijn favoriete spel.

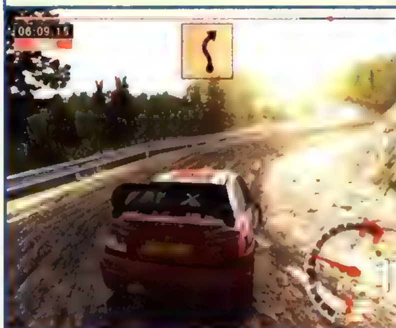
PU: Kun je jezelf misschien aan de lezers voorstellen?
Milad: Mijn naam is Milad, ben 18 jaar en speel sinds drie jaar Counter-Strike.
PU: Je hebt meegedaan aan de World Cyber Games 2003 met het Iranese team. Hoe krijg je dat voor elkaar. Elke dag met Teheran bellen?
Milad: Ik heb tot mijn achtste in Iran gewoond. Omdat mijn vader toen problemen kreeg, zijn we uit Iran vertrokken naar Nederland. Ik heb echter nog wel de Iranese nationaliteit. Mijn neefje, die in Iran woont, wist dat ik CS speelde en heeft me toen stiekem opgegeven. Ik was daar toen op vakantie en heb meegedaan aan de kwalificatierondes met een team dat ik op mijn neef na niet kende. We hebben weinig kunnen oefenen, maar toch de rest van Iran geasswhooped en konden dus naar Zuid-Korea.
PU: Lekker dan, in Nederland hebben we goede clans maar die mogen niet en jij gaat met een paar dagen oefenen zo maar naar het WCG. Zeker niet veel gewonnen?
Milad: Nee, niet echt. We zijn niet door onze poule gekomen, verloren alles op één potje na... omdat die tegenstander niet op kwam dagen. Maar we hadden ook wel de moeilijkste poule. WCG was gewoon een super ervaring, ook al zijn we niet echt ver gekomen.
PU: Nu zit je weer in Nederland. Oefen je nog met je Iranese teamleden?
Milad: Niet. Ze hebben in Iran bijna geen Internet. Ik oefen dus met Nederlandse clans, meestal elke avond. Het is een soort sport voor me geworden.
PU: Dus je Iranese avontuur is na deze veegpartij afgelopen?
Milad: Nee, er is binnenkort een LAN in Iran waar ik graag heen zou willen. Alleen toegankelijk voor de beste Iraanse spelers. Probleem is dat ik Iran niet meer binnen kan zonder dat ik het leger in moet. Je mag namelijk drie keer terugkeren zonder problemen. De vierde keer is het hoppa in dienst (en soldaatje zijn in Iran is wel wat anders dan hier dienen, red.). Er is één manier om er onderuit te komen en dat is een paar duizend euro neertellen. Mijn huidige sponsor wil wel een gedeelte betalen, maar dat dekt niet alle kosten. Die LAN moet ik waarschijnlijk laten schieten.



PUBLISHER OP BEZOEK

Terwijl het in de maanden april en mei behoorlijk rustig aan het front is, komt Codemasters binnenkort achter elkaar met een trits potentiële topgames op de proppen. Onlangs kwam Codemaster op de koffie bij Jan, waarna we het volgende verslagje kregen...

Op 12 maart verscheen voor de fans **LMA Manager 2004**. Iets zwaarder van gewicht is nog altijd Colin McRae die 2 april eindelijk op de PC rondscheurt. **Colin 4** is nog steeds dé rallygame bij uitstek en veel PC racefans zitten hier op te wachten.
Xbox racers houden 23 april in de gaten als het onwaarschijnlijk mooie **DTM Race Driver 2** wordt gelanceerd.
Van de eerste beelden vielen we werkelijk van onze stoel. Goed nieuws voor die gamers die hoofdrolspeler Ryan uit deel 1 een watje vonden, hij is weggepromoveerd. De game zal nog wel een verhaal krijgen maar je speelt ... jezelf. Afhankelijk van je prestaties op het asfalt, krijg je andere filmpjes en gesprekken met je coach en verandert het verloop van het spel. Daarnaast natuurlijk volledige Xbox Live ondersteuning... en hadden we al gezegd hoe bizar mooi die game eruit gaat zien.
Ook 23 april komt **Perimeter** (PC): een 3D sciencefiction RTS waarbij je zelf het







IN ASSEN SCHIJNT DE ZON ALTIJD

Na een korte vakantie in Turkije, moest Jurjen de laatste levels van Boktai weer gewoon in Assen spelen. Voor als je de laatste maanden stiekem geen PU hebt gelezen; de spelcassette van Boktai is voorzien van een zonlichtgevoelige chip die het mogelijk maakt je zonnepistool op te laden met 'echt' zonlicht, een foefje dat je hard nodig hebt om met de vampieren in het spel af te rekenen.
Nu liet de zon zich de eerste maanden van 2004 ook in Assen niet al te vaak zien en dus voelde onze inventieve Assenaar zich gedwongen een beetje te cheaten. Voor 14,95 Euro haalde ie een heuse blacklightlamp in huis, en in tegenstelling tot wat in de game Boktai zelf wordt beweerd, voldeed deze uitstekend als kunstzonnetje.
'Mijn zonnemeter schiet zelfs diep in de nacht als een dolle de lucht in', aldus een opgewonden Assenaar.
Omdat dit soort cheaten het mogelijk maakte de review van de game in de volgende PU te kunnen plaatsen, doen we er verder niet moeilijk over…
Alleen wat moet die eikel met zoveel GameCubes?



EA HOLADIEJEE

EA houdt de gemoederen bezig de laatste tijd. Allereerst kon de softwarereus een klinkend succes voor Need For Speed: Underground noteren, dat alleen in Engeland al zes weken lang de nummer 1 positie bekleedde.
Dat succesje gaan ze in september van dit jaar vast nog even dubbeldik overdoen als Burnout 3 onder EA's vlag wordt uitgebracht. Zal Atari leuk vinden dat ze die franchise kwijt zijn.
Dan heeft EA ook nog eens een deal getekend met Marvel. Of dit betekent dat Spider-Man voortaan ook bij EA uit zal komen, is nog de vraag. Wel heeft men de exclusieve rechten met Warner afgekaart voor een Catwoman game naar aanleiding van de gelijknamige film met Halle Berry in de hoofdrol. Wij willen bij deze een profcheck aanvragen.
Laatste EA nieuwtje – en dan houden we er weer even mee op – is dat de nieuwe James Bond game (dus niet Everything or Nothing) terugkeert naar haar roots: GoldenEye. De nieuwe GoldenEye game zal niet gedaan worden door Free Radical, dat aan TimeSplitters 3 bezig is en ook bij EA gaat publishen, maar door EA inhouse. Op zich vreemd aangezien de meeste talenten van Free Radical voor Rare hebben gewerkt aan het alom bejubelde GoldenEye en dit ons dus eigenlijk een een-tweetje leek.



landschap kan ophogen of verlagen om grondstoffen sneller binnen te halen of je te beschermen tegen vijanden. De term veelbelovend lijkt op zijn plaats. Dan komt de enig echte Commandos-beater **Soldiers: Heroes of WO II** (PC) ons in juni verblijden. Van de eerste beelden en gameplay van dit titeltje werden we eveneens erg warm van binnen. Commandos 3 fans, strategen en WO II fans moeten deze game opzeker gaan checken!
De meest ambitieuze titels zijn misschien wel **Wartime Command: Battle For Europe 1939-1945** (een RTS met bizar veel detail) en **Operation Flashpoint 2**.
Van die laatste is nog geen enkel screenshot beschikbaar maar dat ie in 2004 moet komen staat vast!
Codemasters heeft dus heel wat moois in petto dit jaar!



TOPPERTJES

In deze lijst vind je de games die de afgelopen drie nummers de hoogste cijfers kregen.

TITEL	CIJFER	NR.
PLAYSTATION 2		
Castlevania	90	PU3
ESPN NBA Basketball	89	PU1
ESPN NFL Football	88	PU1
Final Fantasy X-2	86	PU3
NFL Street	84	PU2
Maximo vs. Army of Zin	84	PU2
Ghosthunter	84	PU1
James Bond: Everything or Nothing	82	PU3
Metal Arms: Glitch in the System	82	PU2
The Sims: Erop Uit!	82	PU1
NHL Hitz	81	PU1
Kill Switch	80	PU2
PC		
Star Wars: KOTOR	93	PU1
Battlefield Vietnam	86	PU3
Spellforce: Order of the Dawn	84	PU1
Deus Ex: Invisible War	83	PU2
Railroad Tycoon 3	83	PU1
Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark	82	PU3
Uru: Ages of Myst	82	PU1
Magic The Gathering-Battlegrounds	80	PU2
In Memoriam	80	PU1
XBOX		
Grand Theft Auto: Double Pack	95	PU1
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	94	PU3
Prince of Persia: The Sands of Time	94	PU3
Beyond Good & Evil	90	PU3
ESPN NBA Basketball	89	PU1
ESPN NFL Football	88	PU1
Max Payne 2: The Fall Of Max Payne	86	PU2
Deus Ex: Invisible War	84	PU3
NFL Street	84	PU2
Crimson Skies: High Road to Revenge	84	PU1
James Bond: Everything or Nothing	82	PU3
Metal Arms: Glitch In The System	82	PU2
The Sims: Erop Uit!	82	PU1
Jedi Knight: Jedi Academy	82	PU1
Counter-Strike	81	PU1
NHL Hitz	81	PU1
Magic The Gathering-Battlegrounds	80	PU2
Sega GT Online	80	PU2
Links 2004	80	PU1
GAMECUBE		
Prince of Persia: The Sands of Time	94	PU3
Beyond Good & Evil	90	PU3
NFL Street	84	PU2
1080 Avalanche	84	PU1
James Bond: Everything or Nothing	82	PU3
Metal Arms: Glitch In The System	82	PU2
The Sims: Erop Uit!	82	PU1
GAME BOY ADVANCE		
Mario & Luigi: Superstar Saga	90	PU1
The Sims: Erop Uit!	85	PU1
Mega Man Zero 2	80	PU1

POWERSPY

■ EA brengt Namco's Breakdown op de Xbox in juni naar Europa. Wordt een spannende review. Boris vindt de game top, Jan en J.J. niet.

■ De online mode van URU is verdwenen. Er was te weinig animo voor. We kunnen ons daar iets bij voorstellen. Adventure en online, die koppeling begrepen we niet echt.

■ Na Activision, Vivendi en THQ heeft nu ook Electronic Arts de rechten binnen gesleept op verscheidene Marvel stripfiguren.
EA kan nu games maken met meer dan honderd striphelden in de hoofdrol. Is te hopen dat ze dat niet één voor één gaan doen.

■ Opmerkelijk. In de Oekraïne kun je gewoon de gehackte versie van Half-Life 2 in de winkels kopen. Inclusief prachtig hoesje.

■ Pijnlijk om te zien dat alle officiële games omgerekend uit Oekraïense sloeries ongeveer een euro of vier kosten. Een nadeel daarbij, de Oekraïne is voor 90% een PC land. De PS2 heeft 10% marktaandeel en de Xbox en NGC bestaan daar niet eens.

■ Microsoft heeft een vervolg op de Mechassault game aangekondigd. Heel fijn voor die tien man die de game in Nederland fanatiek aanhingen.

■ De gasten van EA hadden overigens deze Kerst in Nederland acht plekken in de top 10 in handen. Da's een hoop bling bling.

■ Dat er vage dingen op Ebay te koop zijn, weten we inmiddels wel. Maar onlangs werd er toch echt een PS3 te koop aangeboden. Een foto was niet beschikbaar.

■ Microsoft doet het wel vaker, online competities opzetten tegen een bekend persoon. De zanger van Korn was zo'n voorbeeld. Laatst was er weer eentje, tegen Peter Molyneux. Leuk hoor, maar moet die man niet gewoon hard doorwerken en Fable en BC afmaken in plaats van zich af te laten slachten op Xbox Live.

■ Team 17 komt nog dit jaar met een nieuwe Worms-game. Wij hebben echter het gevoel dat deze franchise een beetje over zijn hoogtepunt heen is. De beste Worms-games zijn al lang gemaakt.

■ Kijk, dan is er toch nog een land waar Sony het moeilijk heeft: China. De launch van de PS2 loopt daar niet erg goed. Zou dat komen om dat de gemiddelde Chinees (en dat zijn er heel wat) gewoon geen moolah heeft?

■ EA heeft een deal gesloten met Criterion Software voor Burnout 3. Heeft EA opnieuw een winner in huis. En de game gaat online op de PS2.

DE PU DVD

EVERYTHING YOU A



"En voor het DVD-weerpraatje, schakelen we rechtstreeks over naar de Dorstige Ezel in Assen."

"Wie kan ik noteren voor de first look van Knightrider 2? Niet allemaal tegelijk."

NU TE KOOP!

Na weken hard werken, een hoop videotape verneuken, kilometers rijden, flinke katers en een gebroken been (zie Powerspy) is dan eindelijk de DVD klaar die alle bedrijfsgeheimen van de PU onthult.
We hadden natuurlijk gewoon een zooi trailers met commentaar van Boris, Jan, Steven en de rest van de crew op het schijfje kunnen pleuren maar dat leek ons niet spannend genoeg. Voor game-trailers ga je maar het net op; zo'n DVD kijk je één keer en nooit meer.
Wij hebben met deze tweede PU-DVD geprobeerd iets te maken met een hogere 'replay-value', gewoon omdat ie bulkt van de lol en de ongein. Natuurlijk zijn we ook de pure info niet vergeten en kun je naast 'diepgaande conversaties' rekenen op genoeg nieuwe info en mooi gamesmateriaal van onder andere Resident Evil 4, Boktai en Gran Turismo 4 en dat laatste is echt heel vet en niet op het net te vinden.

DE INHOUD

DE PU REDACTIE

Elk redactielid vertelt hoe hij bij de PU is terechtgekomen, wat zijn specialiteiten zijn, wat zijn favo genre is, z'n hoogte- en dieptepunten, z'n beste verhalen tot favo food aan toe.
Kortom, na het zien van deze DVD hoef je op het forum nooit meer bij 'Vragen aan de redactie' te komen.

HOE WORDT DE PU GEMAAKT?

Vanaf de redactievergadering en het uitzetten van de games tot aan het drukken van het blad zelf; hoe gaat het allemaal in zijn werk? Hoe worden de cijfers bepaald, wie is er eigenlijk echt de baas, houden we wel van elkaar of kunnen we elkaars bloed wel drinken, hoe gaat Ed met de streken van Skate om, hoe ziet het testhok eruit, hoe wordt een cover gemaakt? etc.
Om het maar eens heel cliché te zeggen: een uitgebreide kijk in de keuken van de PU.

HOE VERLOOPT EEN PERSTRIP?

Iemand moet het doen, op perstrip gaan bedoelen we, en deze keer kun je met ons mee! Boris en J.J. reisden af naar het ijskoude en deprimerende Kiev (het vliegveld heet daar Borispol, we're not kidding) om daar de veelbelovende PC-shooter S.T.A.L.K.E.R. te bekijken. Eindelijk kun je zelf eens checken of het inderdaad allemaal luxe en lol is op zo'n trip, zoals we altijd doen geloven. Of is het meer lijp worden van vertragingen op het vliegveld, depressieve Oostblokhotels, goedkope wodka, slecht voedsel en een persvoorstelling van een half uur waarop je het complete verhaal moet baseren?
Een genadeloos portret van drie dagen gamen bij tien graden onder nul.

EEN DAG UIT HET LEVEN VAN SKATE

Dat Skate altijd te laat komt, weet elke PU-lezer inmiddels wel. De man kan niet meer over straat zonder minimaal een keer 'Skate, ben je weer too late' naar zijn hoofd geslingerd te krijgen.

II IS KLAAR!

WAYS WANTED TO KNOW ABOUT... THE PU



Ed z'n vrouw houdt nu eenmaal van streepjesoverhemden...





"Oh nee! Daar staat het bakje met uisnippers. Dan heb ik dat hoopje afgeknipte teennagels in de nasi gedaan!"



"Omdat deze plaatjes rechtstreeks gemaakt zijn van de DVD treedt soms vervorming op." Tenminste dat zei Boris zelf toen ie z'n hoofd zag.



Ja J.J., dat was nog uit de tijd dat je met je vingers in je eigen poep lag te graaien.

Maar hoe komt dat nou, waarom is ie altijd zo laat? Mist ie een gen of is hij gewoon te beroerd om zijn nest uit te komen?
We gingen op zoek naar het antwoord en zaten een complete dag bij hem thuis. Een schokkend portret van een gedesillusioneerde PU-medewerker in de getto van Amsterdam, wiens balkon zo maar in de fik vliegt. En voor de dames, Skate geeft zich letterlijk en figuurlijk bloot.

NAAR WELKE GAME KIJKEN WE HET MEEST UIT IN 2004?

Is het de nieuwe Gran Tursimo, Killzone, Metroid, Zelda, Halo, Half-Life, Mario of Doom? Of hebben de strategen onder ons de overhand met Rome: Total War. Wat denken we van een revolutionair product als Nico of het totaal vernieuwde Resident Evil 4?
We huurden een café in Haarlem af en vochten (bijna letterlijk) onderling net zo lang totdat er één game overbleef. Natuurlijk gaat de complete discussie vergezeld van het nieuwste beeldmateriaal.

DE BESTE GAME OOIT

Met afstand de meeste gestelde vraag ooit: wat vinden wij de beste game aller tijden? Nu zijn we allemaal anders en hebben we allemaal onze voorkeuren, maar voor de DVD móest er een eensluidend antwoord komen.
Nou, dat is gelukt, al kostte dat liters drank en dozen sigaren. Setting: hetzelfde Haarlemse café, alleen nu ietwat rokeriger en met (nog) meer lege glazen op tafel.
Eerst kozen we per genre de beste game, daarna uit die winnaars de beste overall game. We verklappen niets; alleen dat de uitslag zeer verrassend was en de verhoudingen binnen de redactie op scherp heeft gezet en tot diepe verdeeldheid heeft geleid.

HEBBEN?

Power Unlimited 4 mét DVD ligt nu in de winkel voor € 9,95. Ben je abonnee en wil je de DVD los bestellen? Dan kan dit op www.media-shop.nl voor € 7,95 inclusief verzendkosten. Vul op deze site bij artikelnummer 181340 in en de rest wijst zichzelf. Je kunt de DVD ook telefonisch bestellen: 073-5587185. Reken bij zowel telefonisch als elektronisch bestellen op een levertijd van één week.



SHOOTER SPECIAL

VAN WOLFENSTEIN 3D TOT KILLZONE

Iemand doorzeven, kapot knallen, snipen, iemand van een extra lichaamsopening voorzien, fraggen, neermaaien, aan gort schieten... allemaal termen die van toepassing zijn op het populairste genre in de gamesindustrie: shooters.

De afgelopen veertien jaar, waarbij we voor het gemak Wolfenstein 3D even als uitgangspunt nemen, is er heel wat veranderd in het genre waar de kogels door het beeld vliegen en de salvo's door de speakers bulderen. Zowel technisch als op het gebied van gameplay heeft het genre zich enorm ontwikkeld.

Steeds kwamen er nieuwe mijlpalen: Doom, Delta Force, Half-Life, GoldenEye, Counter-Strike, Halo, Quake III: Arena, Duke Nukem, Rainbow Six, Operation Flashpoint, Battlefield 1942, Far Cry, ...stuk voor games die allemaal hun stempel hebben gedrukt op het shootergenre.

Het spelen van shooters werd veel meer dan alleen maar domme monsters, robots of vliegtuigjes kapot knallen; het genre evolueerde en evolueerde. Sommige grepen na verloop van tijd terug naar de basis van run & gun, andere kozen voor meer tactiek en teamplay, en weer andere bedachten meeslepende verhalen die niet zouden misstaan op het witte doek. Vijanden werden slimmer en gedroegen zich niet langer als zombies met het IQ van een doperwt. Gameplay werd afwisselender, meer open, mooier, complexer en overtuigender. Mede daardoor is het genre populairder dan ooit.

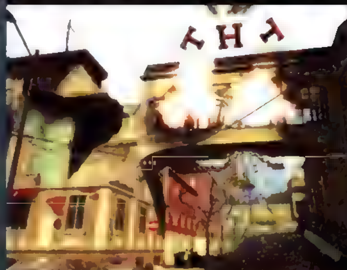
Op de komende veertien pagina's hebben we de beste shooters van dit moment kritisch aan de tand gevoeld, blikken we vooruit op het knalplezier dat komen gaat en graven we diep in ons verleden om sommige gouwe ouwe momenten weer even te laten herleven.

KOMEND KN...

Op de komende bladzijden worden heel wat knalgames besproken die je nu al kunt spelen, maar daarmee is het kruit nog lang niet verschoten want er staan nog een heleboel andere grote titels op stapel. Hou pen en papier gereed en noteer alvast in je agenda...

HALF-LIFE 2 PC

De shooter der shooters? In ieder geval is zelden zo uitgekeken naar een nieuwe game als bij Half-Life 2 het geval is. Het is nu bijna vijf jaar geleden dat deel 1 de gamesbiz op zijn grondvesten deed schudden en dus is 't niet zo vreemd dat Valve door de hele wereld in de gaten gehouden wordt. Tegelijkertijd heeft de ontwikkelaar een hoop krediet verspeeld met het gedoe rond het lekken van de code.
Zoals het er nu naar uitziet zal de game zowel qua A.I., graphics als interactie met de omgeving nieuwe hoogten bereiken. De A.I. zal onder meer door de toepassing van nieuwe technieken op het gebied van facial animation de speler nog meer meeslepen in de actie. Karakters zullen overtuigend opereren in de speelomgevingen en niet langer volgens vaste (en daardoor uiteindelijk onbevredigende) gedragingen.
Voorts moet een gloednieuwe physics engine ervoor zorgen dat tafels, tonnen, matrassen en andere voorwerpen realistisch reageren én onderdeel uitmaken van de gameplay. Schuif een tafel voor de deur om vijanden te vertragen of schiet een pallet balken kapot die neerklettert op vijanden. De physics kunnen voor perfecte puzzels en rijkere gameplay zorgen.
Tot slot zal Half-Life 2 als eerste gebruik maken van de nieuwe Direct X 9-features, in het bijzonder de pixel & vertex shaders. Hierdoor ogen waterrimpels, vuur, licht en andere reflecties absurd natuurgetrouw. Ook aan eyecandy dus geen gebrek.
Rest nog de vraag... WAAR BLIJFT DIE RELEASEDATUM?!!!





HALO 2 XBOX

Halo 2 lijkt de belangrijkste Xbox-titel van 2004 te worden. Helaas is de game uitgesteld naar de herfst van dit jaar. Hopelijk gebruikt Bungie de extra tijd om van Halo 2 zowel singleplayer als multiplayer via Xbox Live een sensatie te maken.
De verbeterde engine, een nog meeslepender verhaal, epische missies, nieuwe wapens, nieuwe voertuigen en verschillende originele online modes zijn vooralsnog beloften die allemaal eerst waargemaakt moeten worden.
Wel weten we inmiddels dat de single-player missies zich afspelen op Aarde, de Covenant Homeworld en een soort level zonder zwaartekracht waarin je je al zwevend en schietend van A naar B zal moeten begeven.
Maar het is de online gameplay die minstens zo belangrijk gaat worden. Laatste nieuwtjes verhalen in ieder geval over acht tegen acht Capture The Flag, alsook het gebruik van bots voor gamers die geen Xbox Live hebben. Denk hierbij aan een soortgelijk systeem als in Unreal Tournament/Championship.





FULL SPECTRUM WARRIOR XBOX

Full Spectrum Warrior is oorspronkelijk bedoeld als oefensimulator voor Amerikaanse soldaten maar THQ Pandemic Studios is hard aan het werk om er een Xbox-game van te maken.
De game, die nog voor de zomer wordt verwacht, is qua besturing bijna meer een RTS dan een tactical shooter waarbij je als opperbevelhebber, twee teams onder je commando hebt. Je zit midden in de actie die zich afspeelt in stedelijke gebieden en je kunt ieder moment wisselen tussen Team Alpha & Bravo. Zelf los je geen schot maar order je de verschillende teams dit te doen.
Het knappe is dat alles realistisch geschiedt volgens de bekende Rules of Engagement die Amerikanen toepassen in zogenaamde Military Operation in Urban Terrain. Het gevolg is dat soldaten dus



NALVOER

DOOM 3 PC

id Software's Doom 3 zou volgens de laatste berichten ergens rond juni/juli uit moeten komen maar met id weet je het nooit; ze releasen pas een game 'when it's done' en laten zich niet opjagen.
Nog niemand weet hoe de game echt speelt. We hebben het spel inmiddels meerdere malen ingame gedemonstreerd gekregen en dat zag er absurd mooi uit. Het wordt ongetwijfeld een visueel feest.
Inhoudelijk verwachten we niet dat id al te veel nieuwe paden zal betreden. John Carmack heeft ook gezegd met Doom 3 een remake te willen maken van de originele Doom. Doom 3 moet de Doom worden die hij al jaren geleden voor ogen had, maar toen niet kon maken vanwege de techniek die simpelweg nog niet ver genoeg was. Reken dus maar op een strak ogende, angstaanjagende game waarbij de monsters en het bloed van het scherm afspatten, met als voorlopig hoogtepunt een bezoekje aan De Hel.
Zeker is de aanwezigheid van multiplayer, sterker, die hebben we wél al gespeeld, tijdens QuakeCon 2003 en die was snel, donker en erg claustrofobisch. Een dope aanvulling vermoedelijk maar een game als Doom 3 zal het natuurlijk moeten hebben van de singleplayer.



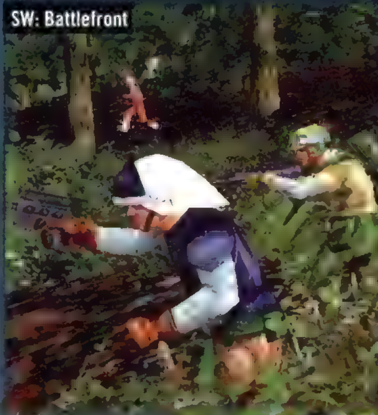


nooit rare bokkensprongen zullen maken en zich gedisciplineerd gedragen binnen het team.
Hierdoor lijkt de game, die er zeer realistisch en fraai uitziet, een hardcore sim voor een kleine doelgroep maar de besturing is supereenvoudig gehouden. Bedenk wel dat munitie schaars is; ben je er doorheen dan heb je pech. Dit is geen FPS waar medkits en kogels als broodkruimels door de levels heen liggen verspreid.
De game zal beperkt Xbox Live ondersteunen waarbij een two-player mode beschikbaar zal zijn.



STAR WARS BATTLEFRONT PC, XBOX, PLAYSTATION 2 & STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO XBOX

LucasArts komt in de loop van dit jaar met twee Star Wars shooters die weleens hoge ogen kunnen gaan gooien.
SW: Battlefront moet een Battlefield 1942 knaller worden waarbij je als Clone Soldier, Rebel, Empirial Soldier of Droid knalt en slasht, en je gebruik maakt van AT-ST walkers, X-Wings, Snow Speeders en Speeder Bikes. De game staat op de rol voor het najaar.
Star Wars: Republic Commando wordt nog deze zomer verwacht. De game is een squad-based shooter die je speelt in first-person. Jij bent de leider van een Republic Special Operations eenheid ten tijde van de Clone Wars.
De game lijkt wat raakvlakken te hebben met Metroid Prime (het gezichtspunt via een helm) en oogt behoorlijk donker en grimmig. Jouw taak is het onderzoeken van een nieuwe buitenaardse dreiging en zo reis je met een team van specialisten verschillende planeten af. Spannend!


SW: Battlefront


SW: Repubic Commando

SHOOTER GRABBELTON

Dat de shooter-fans over het aanbod aan games niets te klagen hebben is inmiddels wel duidelijk. En dan te bedenken dat we met de besproken games op deze en komende pagina's nog lang niet alles gehad hebben.
Zo hebben we bijvoorbeeld de PC-game **Painkiller** die zeer binnenkort in de winkels moet liggen. Een heerlijke Hexen meets Serious Sam, middeleeuws getinte shooter waar bloed en vlees rijkelijk door het beeld vliegt. Volgende maand hebben we de review voor je en nu vast een screen om je lekker te maken (hoewel?).



Of wat te denken van **Rainbow Six III** en **Ghost Recon Island Thunder** voor de PlayStation 2? Beide met online shooter gameplay, voor gamers die verder kijken dan Socom II.
Na de zomer moet de online shooter **Joint Operations: Typhoon Rising** verschijnen. Volgens Boris hét antwoord op de Battlefield franchise van EA.
Geist is een shooter in de maak voor de GameCube waar je als geest het lichaam van levende soldaten overneemt en van je gastheer gebruikt maakt om al schietend een mysterie op te lossen.



Söldner: Secret Wars voor PC moet op zijn beurt een heuse Operation Flashpoint concurrent gaan worden, met meer dan zestig wapens (FAMAS, 557, G36C, M4A1) en meer dan zeventig voertuigen (waaronder helikopters, jets, tanks, jeeps, APC's e.a.) voor zowel singleplayer als online multiplayer.
En dan hebben we nog **Duke Nukem Forever** ...yeah right!

PC — BITMAP BROTHERS • NAMCO • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.KILLSWITCH.COM

VERWACHT: APRIL 2004 — SKATE

KILL.SWITCH



"Écht, ik zag een gewapende man met drie tasjes om z'n linkerbeen! "Drie tasjes? Onmogelijk! Straks beweer je ook nog dat ie kniebeschermers droeg!"



"Dacht ik effe rustig wat geld op m'n rekening te kunnen zetten… Nou ik ga in het vervolg Internetbankieren, hoor."

Wie twijfelt of ie deze preview wil lezen, moet eerst deelnemen aan Boris' Grote Kill.switch-Test van twee maanden terug. Scoor je laag, skip dan maar snel naar de volgende pagina.

Boris z'n test klopte bij mij in ieder geval wel. Ik scoorde rond de honderd punten, wat er op neerkwam dat ik de game een 80 zou geven. Dat was ook precies het cijfer dat ik in mijn gedachten had toen ik de PS2-versie een tijdje terug speelde.
Kill.switch is gewoon een makkelijk te verteren third-person shooter waarin geen bullet-time of andere surrealistische gebeurtenissen te vinden zijn. Het draait hier om een doodnormale huurling (nou ja, met een gewist geheugen dat vervangen is door allerlei hi-tech shit) die de wereld voor de verandering eens niet moet redden, maar juist moet leiden naar de ondergang.
Het is een prima mix van stealth en gunplay, met weinig tijd en ruimte voor een relaxed breakje.

DEKKING ZOEKEN

Namco heeft het met de A.I. van de tegenstanders namelijk prima voor elkaar; 'baddies' (je kunt je gezien het duistere plot afvragen of zij daadwerkelijk de baddies zijn) anticiperen erg goed op jouw manoeuvres en vallen vaak op verschillende manieren aan. Het is zaak steeds zo snel mogelijk ergens dekking te zoeken, even om 't hoekje te kijken, als een gek het vuur openen op naderende tegenstanders, sprinten naar de volgende schuilplek en wederom knallen maar.
Lekkere ongecompliceerde shoot'em up fun dus, maar zeker geen makkie. De vijand is namelijk net als jij in staat om her en der dekking te zoeken. Zo zullen ze je regelmatig trachten te omsingelen als je te traag te werk gaat. Een hoge handelingssnelheid is dus vereist.
Wat me wel lichtelijk teleurstelde, was de lengte van de game. Met al die lekkere wapens die aanwezig zijn (van rocket en grenade-launchers tot de altijd bruikbare AK-47) had de actie nog wel wat langer mogen duren.

MUIS EN TOETSENBORD

Wel, alles wat jullie zojuist gelezen hebben over de PS2-versie, lijkt ook op te gaan voor de PC-poort. Echt veel veranderingen zijn er niet doorgevoerd. Uiteraard ogen de graphics wat mooier dan op de PS2, maar de game haalt het natuurlijk niet bij de betere PC-shooters. Het is van oorsprong ook een console game hè, dan hou je dat toch.
Belangrijker in dit geval is de vraag hoe Kill.switch speelt met muis en toetsenbord. Nou, dat speelt zeker niet verkeerd. Sterker nog; het speelt een stuk lekkerder en dat terwijl de controls in de console-versie ook dik in orde waren. Dat maak je niet vaak mee; ports van shooters waarin de transitie van joypad naar muis of andersom vlekkeloos verloopt.
Volgende maand de review waarin dieper op al deze zaken ingegaan wordt. Kill.switch is in ieder geval een titel om ook op de PC rekening mee te houden, zoveel is al wel zeker.

XBOX — TANTALUS INTERACTIVE • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.UNREAL2.COM

VERWACHT: 18 MAART 2004 — SKATE

UNREAL II: THE AWAKENING



"Barst, ik was ervan overtuigd dat je een pafpaal was!"



Van z'n rookverslaving is ie inmiddels af, maar die dwang om iets te móeten aansteken is ie nog niet kwijt.

Eens zien of we met de Xbox-versie van deze PC-shooter een paar maanden vooruit kunnen. Totdat Halo 2 uitkomt, zeg maar.

De PC-versie van Unreal II, die begin vorig jaar gereleased werd, viel mede door het ontbreken van online play en de geringe lengte behoorlijk tegen (Atari was overigens een paar maanden geleden wel zo vriendelijk een gratis te downloaden uitbreiding, XMP, op het net te gooien die het wel mogelijk maakte online tegen elkaar te spelen). Xbox-bezitters hebben wat dat betreft niks te vrezen. The Awakening wordt ondersteund door Xbox Live en er kan meteen vanaf dag één met maximaal tien personen (volgens Atari zelfs twaalf wanneer één console puur als server fungeert) gespeeld worden.

SINGLEPLAYER

Over Xbox Live straks meer; eerst even beginnen bij het begin; de singleplayer (die tevens in splitscreen co-op speelbaar is). Hierin ben je marshall John Dalton die in de ruimte zijn gebruikelijke ronde aan het doen is. Totdat zeer onvriendelijke buitenaardse wezens, Skaarj (bij PC-gamers wellicht nog bekend uit de eerste Unreal) het universum binnendringen, op zoek naar een mysterieus artefact.
Tijd om het stof van je wapens te blazen en een zooitje aliens uit de weg te ruimen dus! Wel, met heerlijke wapens als vlammenwerpers en grenade-launchers die vijf soorten granaten kunnen lanceren, mag je hopen dat dit laatste vaak gebeuren zal.

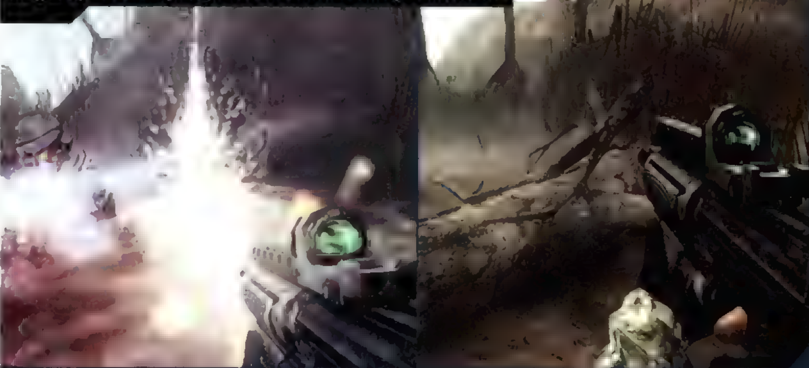
MULTIPLAYER

Een goed uitgewerkte singleplayer is het halve werk, maar als de multiplayer tegenvalt, dan kan al dat werk best wel eens voor niets zijn geweest.
Het lijkt er echter op dat XMP (extended multiplayer) flink wat Xbox Live-gamers naar zich toe kan trekken. Verwacht overigens geen deathmatch-achtige taferelen; de multiplayer is class-based (met drie verschillende klassen - Rangers, Tech Soldiers en Gunner Soldiers - die stuk voor stuk over specifieke vaardigheden en wapens beschikken) en teamwork is uiterst belangrijk.
Dit geeft de multiplayer een hoop diepgang in vergelijking met het rücksichtlose knalwerk dat we kennen van de meeste multiplayer games.
Tuurlijk wordt er ook volop geknald, laat daar geen misverstanden over bestaan. Je dient echter ook resources in de gaten te houden, medespelers te beschermen en ze van medikits te voorzien, tijdelijke krachtschilden op te werpen en meer dingen die een beroep doen op je tactisch en strategisch denkvermogen. Ook heb je voertuigen tot je beschikking. Altijd fijn.
Jammer is dat er online maar vier maps aanwezig zijn. Laten we hopen dat er in de toekomst nog extra downloadbare maps bijkomen, want vier is behoorlijk karig.
Los hiervan ziet het er erg interessant uit allemaal. Niet echt baanbrekend voor de Xbox, maar zeker wat betreft Xbox Live boeiend genoeg om de tijd mee te doden tot aan de release van dat ene spelletje van Bungie, zo lijkt het.

UPDATE

KILLZONE

Wat ze bij Guerrilla gedaan hebben 't afgelopen jaar? Nou, uuuh; die gun op 't rechterplaatje ziet er een stuk scherper uit, toch?



Iedereen heeft wel eens stress of een mindere dag. En wat is er dan beter dan je even mad afreageren met een game?

Op uitnodiging van Guerrilla mocht ik een paar uur knallen in een aantal levels van Killzone plus een tutorial/schietbaan, die mogelijk niet in het spel zal komen. Een interessante uitnodiging aangezien ik wel eens wilde zien of de game de enorme hype die er momenteel om heen hangt, ook echt waard is.

XBOX-KWALITEIT

Na mijn speelsessie kan ik alleen maar beamen dat Sony iets heel fraais in handen heeft. Graphics als deze ben ik niet eerder op de PS2 tegengekomen.
Vooral de schietbaan was fantastisch omdat de wapens echt van een andere planeet zijn. Wat dacht je van een grenadelauncher waarmee je met je secondary fire een aantal granaten kan lanceren die je vervolgens met primary fire laat ontploffen. Of een enorm machinegeweer met vier lopen dat alles aan gort knalt. Op dit gebied zal Killzone iedereen gaan verslaan.

DE VIBE

Ik heb me niet echt verdiept in de verhaallijn, die heeft Jan onlangs al in de PU uit de doeken gedaan; het ging me vooral om de vibe van de game, de sfeer. Iedereen vergelijkt het spel met Halo (laat ze het bij Guerrilla niet horen, krijgen ze vlekken van in hun nek) en dat spel pakte me ook door de sfeer, de uitwerking, de vette actie en de briljante A.I..
Deze aspecten zijn bij Killzone op z'n minst even goed uitgewerkt. Ik wil niet zeggen dat Killzone een Halo 2-killer is. Ten eerste heb ik Halo 2 nog niet gespeeld, en daarnaast zijn er nog veel zaken die we niet kennen van Killzone. Hoe goed is het verhaal uitgewerkt, is de gameplay gevarieerd genoeg, zijn de omgevingen afwisselend etc? Maar de sfeer, de A.I., de wapens, de setting, de actie... het klopte allemaal. Ik durf daarom best een weddenschap met je aan: Killzone wordt op de E3 een van dé games van de beurs!

HET ONTSTAAN VAN KILLZONE

Ik mag me al heel wat jaren een goede vriend van Arjan Brussee noemen, de technisch directeur van Guerrilla. Inderdaad de man die met Jazz Jack Rabbit als eerste Nederlander een game maakte die in het buitenland werd opgemerkt.
Arjan werkte vanuit zijn eigen huis. Zijn huiskamer was volgepropt met bureaus en PC's waaraan een mannetje of tien druk programmeerde. Orange Games, zoals Arjan's bedrijf toen heette, hield zich bezig met het vervaardigen van techdemo's, waarmee een publisher aan de haak geslagen moest worden.
Titel van een van die demo's, een duistere shooter in een cyberstyle, was Core. En je raadt het al, uit deze demo kwam Killzone voort.
Sony (Orange Games was inmiddels opgegaan in Lost Boys Games) zag de demo en dacht eindelijk basismateriaal te hebben voor een topshooter. De strategie van Sony is namelijk vrij simpel; in elke genre willen zij de gezaghebbende game hebben. En bij de first-person shooters was het op dat moment Halo, en dat kon natuurlijk niet.
Met een beetje overdrijven kun je dus zeggen dat ik zeven jaar geleden de allereerste journalist ter wereld was die Killzone zag. Het allermooiste vind ik echter de spirit en het doorzettingsvermogen van Arjan en zijn maten. Ik weet immers hoe dicht de jongens af en toe tegen het bankroet aan zaten, want ook het maken van een demo kost bakken geld en niemand die dat betaalde. Het succes is ze dus meer dan gegund.

TOP 3: STEVEN

1. Metroid Prime (NGC)
Eigenlijk een first person action/adventure, maar totdat dat genre officieel erkend is, staat ie bovenaan in dit rijtje.
2. Halo (Xbox)
De reden dat ik destijds die grote zwarte doos in huis haalde. Halo is de shit!
3. GoldenEye (N64)
Dit spel bracht het niveau van FPS op de console naar een nieuw niveau.

KILLZONE NEERLANDS TROTS

Je kunt veel zeggen van Guerrilla en hun games, maar ze hebben er wel mede voor gezorgd dat heel Nederland eindelijk de gamesbiz serieus neemt. In dik een maand tijd maakten het acht uur journaal en NOVA een reportage over de Amsterdamse developer. En wow, in beide uitzendingen is het woord geweld niet één keer gevallen.

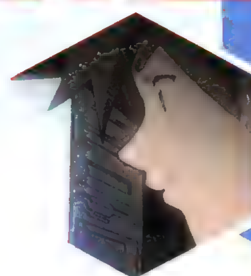
En vergelijk die palmbomen eens. Jezus, die gasten hebben inderdaad niet stilgezeten!



READ ABOUT IT IN G Booster
www.gbooster.com
game&fun mega-zine

感染拡大 .hack INFECTION Part 1

DOT



FREE
30 minute anime DVD from the creators of Ghost in the Shell and Evangelion!

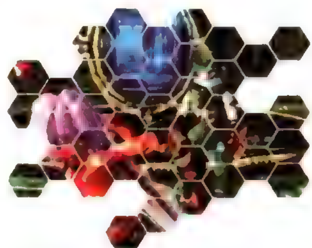
www.dothack.com

The World is a game and you are a player.

Embark on an epic journey to unlock the truth lurking behind The World.



Simulated Massively Multiplayer Online RPG



Multiple quests with real-time transformations



Japanese voiceover option for a totally immersive experience







ATARI BANDAI  PlayStation.2

12+
www.pegi.info

JAN

GRAPHICS 8 REPLAY 6 GAMEPLAY 7 **77** SCORE

Breed is een aangename mix van Chrome, Unreal 2 en Halo maar mist een eigen smoel. Slordigheden en ongelukkig gamedesign staan een hoger cijfer in de weg.

"Oké het terrein heeft inderdaad veel privacy, daar moet ik de Kampeer Kampioen in gelijk geven; maar zie jij een plekje in de schaduw? Om over de beloofde afhaalchinees nog maar te zwijgen."

BREED

Het zijn drukke tijden in het FPS genre. Heeft Breed de ballen en de bommen om boven de brullende explosies van de big boys uit te komen?

Van Breed werd op voorhand veel verwacht. De term Halo-beater dook zelfs op. Helaas werd de game keer op keer uitgesteld. Wat wil je ook... ontwikkelaar Brat Designs bestond tot voor kort uit slechts zes(!) programmeurs, wat inmiddels is 'uitgegroeid' tot negen. Da's nog eens wat anders dan de vele tientallen voor bijvoorbeeld UT 2004 en Far Cry.

GOEDKOPE ROBOTS

Of het nu het gevolg is van het (te) kleine team of niet; aan alles zie je gewoon dat de game, om de Engelse uitdrukking te gebruiken, rough around the edges is.
De engine is wèl tot heel wat fraais in staat. Het water ziet er waanzinnig uit en de rotspartijen waar je op rondrent zijn wijds en open. In de verte zie je basissen en torens liggen, die je later mag beklimmen en in de as kan leggen.
Tegelijkertijd is de draw distance slecht; vijanden verschijnen vanuit het niets en komen dan ineens met tientallen tegelijk. Kijk je met een snipergun vooruit dan zie je niets, doe je een paar stappen naar voren dan zijn er opeens hordes baddies. Zo is het ook met bomen en graspollen. Het stoort niet echt, maar komt gewoon slordig over.
Daarnaast zien de buitenaardse Breed er een beetje nep uit als tegenstanders. Ze boezemen totaal geen angst in en ogen meer als op afstand bestuurbare robots die je op de Albert Kuip markt voor twaalf euro koopt en na een week al stuk zijn. En dat moeten dan de Aliens zijn die de mensheid bedreigen?

"DE BREED OGEN ALS OP AFSTAND BESTUURBARE ROBOTS DIE JE OP DE MARKT KOOPT EN NA EEN WEEK AL STUK ZIJN."

TANK

Belangrijkste is de A.I. van de Breed; die is behoorlijk eenzijdig. De meeste vijanden rennen blind je geweerloop in. Af toe willen ze nog wel eens omrollen van links naar rechts maar meestal gaan ze puur voor de kill, hun eigen kill dan. Nu kan ik dat van aliens beter hebben dan bij menselijke vijanden maar iets slimmer had wel gemogen.
De tegenstand zit 'm nu in het feit dat het er zoveel zijn en dat je soms van alle kanten bestookt wordt. Daardoor zijn de shootouts nog best te pruimen, en natuurlijk dankzij de tank en andere voertuigen waar je van tijd tot tijd in en uit hopt. De tank uit Breed is gewoon moddervet, zeker omdat je met nog twee andere inzittenden de boel helemaal aan gort schiet.

TEAMPLAY?

En dan is er nog teamplay. Meestal ben je met meerdere Grunts op stap die verschillende vaardigheden hebben; zo kunnen de dames als enige snipen en hebben Gunners zwaardere wapens. Met de F-toetsen brul je commando's (regroup, stay here, fire at will, medic...) en neem je verschillende formaties aan. Handig van teammaten is dat ze je van bandages en munitie kunnen voorzien. Met een druk op de knop wissel je à la Brute Force tussen de leden. Jammer is dan weer dat je dit eigenlijk niet of nauwelijks nodig hebt; je kunt gemakkelijk met één man alle missies doorknallen.
Breed had volgens velen een heuse Halo-beater moeten worden, maar hoewel de game zeker fun is, schiet ie op te veel punten te kort om in de buurt van Bungie's meesterwerk te komen.

Dat schieten lijkt echt nergens op. Misschien handig om in 't vervolg voor het gebruik even de bijsluiter te raadplegen.





Wat hier aan de hand is, wordt momenteel uitgezocht in het Waterloopkundig Laboratorium aan de Rotterdamseweg in Delft.

TOP 3: SKATE

1. Half-Life (PC)
Superlatieven schieten tekort. De meest indrukwekkende shooter ooit.
2. Halo (Xbox)
Legde de lat een gruwelijk stuk hoger voor shooters op de console.
3. GoldenEye (N64)
De eerste console shooter die een diepe indruk op me achterliet.

MULTIPLAYER?

Oorspronkelijk was multiplayer beloofd maar in de versie die ik testte, schitterde deze functie door afwezigheid. Bij navraag bleek dat de game ook in de retail-versie geen multiplayer zal bevatten, maar die komt als patch.
Beetje jammer want de game kan online met al die brute voertuigen voor extra fun zorgen en verdient dan zeker een paar tienden meer.

BRAT DESIGNS • CDV • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.BREEDGAME.DE/ENGLISH/INDEXI.HTM

GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: VOORLOPIG 1 • VERWACHT: 19 MAART 2004

SCORE **80** | GRAPHICS 8 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Er zit nog genoeg leven in de SOCOM-serie om er een derde deeltje uit te persen. Ik heb zo'n vermoeden dat we die op de volgende

SOCOM II US NAVY SEALS

"Zeg mannenbroeders, als we klaar zijn, móet ik nog even een bezoekje brengen aan dat kraampje met die leuke stofjes. Kan ik vanavond voor ons hele team een lekkere sjaal breien."



TOP 3: BORIS



1. Battlefield 1942 (PC)
Ik denk dat dit nu de meest gespeelde first-person shooter is. En terecht!
2. Rainbow Six 3 (Xbox)
Realistisch én goed. Een super vette game!
3. Counter-Strike (PC)
Volgens mij heb ik dit twee jaar lang bijna non-stop gespeeld...

GENRE: SQUAD BASED SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1 - 16 MULTIPLAYER VIA PLAYSTATION ONLINE • BROADBAND • VERWACHT: OUT NOW

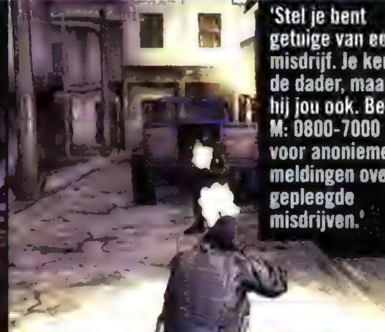


gaan zien.


Altijd lekker zo'n kontbadje in 't heetst van de strijd.


"Ik voel me net een fotograaf met dat statief. Nou jongens, lach eens naar het kogeltje."


"Nee eikel! Laat die kat op dat dak nou maar zitten. Die gasten met die Uzi's recht voor ons, zijn iets urgenter!"


'Stel je bent getuige van een misdrijf. Je kent de dader, maar hij jou ook. Bel M: 0800-7000 voor anonieme meldingen over gepleegde misdrijven.'

Cheaters weg, A.I.-problemen deels gebleven

Elke console heeft zo zijn vlaggenschip als het op first person shooters aankomt. Bij Sony wordt het Killzone maar totdat die game uit is, mag je tevreden zijn met Socom II.

Nog nooit eerder in mijn loopbaan als games"journalist" is het voorgekomen dat ik een game moest reviewen die ik al bijna een jaar thuis heb liggen. Het vreemde feit wil namelijk dat Socom II al een eeuwigheid uit is op de Amerikaanse markt. Vertragingen met de release van PlayStation Online in Europa en het verschil tussen het Europese en Amerikaanse netwerk, hebben er toe geleid dat de game nu pas in de Europese winkels ligt.
Net nu grote publishers beginnen te begrijpen dat je games min of meer tegelijkertijd overal ter wereld moet uitbrengen, wordt er weer een nieuwe reden aan de eeuwige excuuslijst toegevoegd: 'het netwerk is niet compatible'.
Dat is toch wel heel vreemd, he? Vandaag de dag stuur je in minder dan één seconde een e-mailtje naar elk Amerikaans e-mail adres. Je kunt moeiteloos chatten en msn'en met je oma in Florida. Je kunt via Xbox Live oneindig veel games spelen met iedereen over de hele wereld inclusief de gamers in Amerika maar Sony heeft in zijn oneindige wijsheid besloten dat het Amerikaanse PlayStation Online netwerk niet compatible is met het Europese. Echt ongelofelijk.

CHEATERS

In ieder geval moet er dus heel wat gebeuren met een PlayStation Online game voordat ie overal ter wereld gespeeld kan worden en die aanpassingen kosten tijd. Dat is jammer want die tijd had beter gebruikt kunnen worden om bijvoorbeeld de A.I. problemen aan te pakken, of de graphics te verbeteren. Gelukkig hebben ze wel het een en ander gedaan tegen de cheaters die de online gamebeleving van Socom I behoorlijk aan het verzieken waren. Het cheaten werd op een gegeven moment zelfs zo erg dat Socom-spelers een petitie hebben aangeboden aan Zipper Interactive om iets aan het probleem te doen.
De developer heeft geluisterd en Socom II kent praktisch geen problemen meer met valsspelers. Hulde aan Zipper want deze shooter moet het gewoon van zijn online gameplay hebben.
Het niveau van de Socom-spelers is traditioneel gezien heel hoog. De levels zijn een stuk ingewikkelder dan die van bijvoorbeeld Rainbow Six 3 en het zal je zeker een kwartier à twintig minuten kosten voordat je snapt wat precies de bedoeling is op een map. Gelukkig heb je de headset en zijn andere online gamers vaak erg behulpzaam.

GRAPHICS & A.I.

Socom II kent twaalf nieuwe maps, de andere tien zijn nog precies zo als ze in het eerste deel waren. Ik ben overigens wel van mening dat de graphics deze keer wat beter zijn. Meer contrast en de resolutie van de textures lijkt hoger waardoor je een wat scherper, kleurigere wereld krijgt.
Overigens ligt de nadruk bij de nieuwe maps meer op actie in een afgesloten omgeving en zijn er minder levels waarbij je buiten door de bossen moet raggen. Gelukkig kennen de buitenlevels die er nog wel in zitten een stuk meer detail. Er is meer begroeiing om je in te verstoppen en er is beter nagedacht over het ontwerp van de maps waardoor er meer evenwicht in het spel zit.
Als je het spel in Singleplayer mode speelt dan zul je merken dat de A.I. van de vijand een stuk beter is uitgewerkt. Dat was ook wel ff nodig want zo nu en dan was die shit echt dramatisch slecht. Maar het is niet allemaal goed nieuws wat de klok slaat. De verbeteringen aan de A.I. van je tegenstanders zijn leuk maar helaas zijn je teammates nog net zo dom als in het eerste deel. Ze vallen van trappen, blijven steken achter obstakels, worden afgeslacht als lammeren en laten je keer op keer behoorlijk in de steek.

> "DE A.I. VAN JE TEGENSTANDERS IS VERBETERD MAAR JE TEAMMATES ZIJN NOG NET ZO DOM ALS IN HET EERSTE DEEL."

IN DUBIO

Het zorgt er in ieder geval voor dat ik een beetje een dubbel gevoel overhoud aan Socom II.
Aan de ene kant zit het spel beter in elkaar dan het eerste deel. Er zijn (op dit moment) geen cheaters meer, de graphics zijn opgekrikt en de hele singleplayer experience is beter.
Aan de andere kant kan ik het gewoon niet laten om deze game te vergelijken met toppers als Rainbow Six 3 en Halo op de Xbox die gewoon stukken beter zijn. Begrijp me niet verkeerd; het is geen PlayStation-Xbox ding want binnenkort komt Killzone op de PS2 en ik weet zeker dat de FPS-wereld op zijn kop zal staan, zo goed is die.
Nog even terug naar Socom II. Ik twijfel of ik je deze game nou moet aanraden of niet. Kijk, als je een FPS-fan bent en je hebt alleen een PS2 dan is de keuze snel gemaakt maar zodra je de game gaat afzetten tegen vergelijkbare titels op andere consoles dan ligt daar toch mijn voorkeur.
Toch bewijst Zipper Interactive wel bezig te zijn met het bouwen van een volwassen franchise. Ik weet dan ook zeker dat er nog heel wat Socom-games zullen volgen.

TOP 3: JAN

1. Half-Life (PC)
Deze briljante shooter veranderde het genre totaal.
2. Halo (Xbox)
Bewees voor mij dat shooters op consoles die op de PC voorbij kunnen streven.
3. Duke Nukem 3D (PC)
Hail to the King baby!

SOCOM II FACTS

• Socom II kent twee verschillende game modes: Escort en Breach. De eerste houdt in dat je met je team één of meerdere VIP's begeleidt en in leven moet zien te houden. Het andere team heeft natuurlijk de taak om de verwende multimiljonairs een kopje kleiner te maken.
Breach houdt in dat één team een positie moet verdedigen die het andere team moet zien te veroveren.
Zipper heeft deze twee modes zo simpel mogelijk geprobeerd te houden want het moet voor iedereen toegankelijk zijn.
• Natuurlijk zijn de oude game modes als Deathmatch en Hostage ook nog steeds aanwezig. "In sommige nieuwe levels kun je gebruik maken van Gun Turrets. Deze machinegeweren maken dat je een positie beter kunt verdedigen.
• Socom II is online met zestien spelers te spelen; maximaal met acht tegen acht dus.
• De Voice Command werkt beter dan in het eerste deel. Je teammates luisteren nu ook naar "Breach Bang and Clear" als je niet verkouden bent. Al loop je nog steeds grote kans om uitgelachen te worden als iemand je bezig ziet.

ZIPPER INTERACTIVE • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 06-52476465 • WWW.PLAYSTATION.COM

SCORE 88

GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

UT 2004 is UT 2003, alleen zoveel dikker en lekkerder dat het me weer maanden aan mijn PC gekluisterd zal houden... maar het



Een robot met schaamhaarvlek, da's de vooruitgang.



Ze had uit voorzorg haar rode handtasje met klittenband vastgemaakt aan haar been maar toen ze twee onguur ogende pubers op een scooter zag aankomen, nam ze toch het zekere voor het onzekere."



UNREAL TOUR

Vlak voor de finish werd UT 2004 ongeveer drie keer uitgesteld. En daar maak je geen vrienden mee. Toch is Epics online knalfestijn weer een 'blast' om te spelen. Een 'blast from the past' zou ik bijna willen zeggen...

UT 2004 kun je beschouwen als een hele rijke upgrade van UT 2003. UT 2004 heeft meer dan twee keer zoveel goodies aan boord als UT 2003 ruim een jaar geleden. En die dubbele dosis extra's zit hem niet alleen in nieuwe speelmaps, karakters en wapens maar vinden we tevens terug in twee kakelverse speelmodes: Assault en Onslaught.

Natuurlijk kun je UT 2004 net als zijn voorgangers offline spelen met bots. Die bots zijn instelbaar op verschillende niveaus. Van stilstaande schietschijf tot superkiller. Ideaal om je roestige skills weer even op te poetsen, alvorens je online gaat. Check dan meteen even een paar van die nieuwe maps. Sommige zijn watertandend mooi en je moet echt even je tijd nemen om naar de pracht en praal te kijken. Mijn persoonlijke favoriet is een bergachtige map (met een prachtige pagode), die een beetje aan het oude Japan deed denken.

Naast onwaarschijnlijk mooi, leent de bergachtige setting vol grotten zich ook ideaal voor heftige shootouts.

UT IN SPACE

Naast de bekende content die is geupgrade èn aangevuld met een sloot nieuwe speelmaps voor de bestaande modes, zijn er dus de nieuwe modes Assault en Onslaught.

Het leuke van Assault is dat hierin voor 't eerst gebruik gemaakt wordt van spaceships waarmee je al vliegend (Mothership) en schietend een vijandelijke basis moet binnendringen. Hierdoor verandert de gameplay even in een soort arcade spacesim. Terwijl de aanvallende partij een doorgang probeert te vinden om binnen te dringen, kruipt de verdedigende partij achter kanonnen om de vijand neer te halen of hopt zelf in spaceships voor heftige dogfights. Dat levert leuke gameplay op.

Meestal bestaat een Assault map uit verschillende fasen. Voor de aanvallende partij is dat in de space map onderverdeeld in binnendringen, shields uitschakelen en vervolgens terminals opblazen. Shields uitschakelen gebeurt eveneens vliegend, terwijl je voor het opblazen van de terminals, je spaceship eerst moet landen en vervolgens, oldskool UT stijl, te voet al schietend je missies uitvoert.

TOP 3: JEROEN
FANBOY MODE ON



1. Duck Hunt (NES)
De moeder der first person shooters.
2 Yoshi's Safari (NES)
Ongeëvenaarde two-player mode.
3 GoldenEye (N64)
Rare, ik bedoel komop het is Rare.

TOP 3: JEROEN
FANBOY MODE OFF



1. Metroid Prime (NGC)
Dit is veel meer dan een first-person shooter.
2. Halo (Xbox)
Puur genieten.
3.Counter-Strike (Xbox)
Sinds ik Xbox Live heb, moet ook ik eraan geloven.

GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-64 • VERWACHT: OUT NOW

blijft een add-on.

"Kijk uit schatje, ik heb onze cavia's uitgelaten."

"Verdomme, wil dat ding weer niet starten! Da's de laatste keer dat ik bij de United Petrol Company (UPC) heb getankt!"

Hé, daar heb je die gast weer die niet van z'n kruis af kan blijven. Was die niet opgepakt?

DE TREIN VERTREKT!

Altijd al conducteur willen worden? Een andere Assault map speelt zich af in een soort Mad Max setting, in een stoffige woestijn. In het midden van het desolate landschap dendert een enorme, moderne trein voort.
Het is aan de aanvallers om de raketten (aan boord van de trein) in te laden in de wagens die naast de trein racen.
De verdedigende kant zal de grijpgrage types met man en macht beschieten. Dat kan met de bekende schietijzers maar ook met afweergeschut en groteske kanonnen.
Hier vallen de aanvalsfasen uiteen in het enteren van de trein, vervolgens van treinstel naar treinstel gaan, een bedieningspaneel aanjagen zodat er een brug activeert en zo de raketjes inladen voor vertrek.
Assault mode was in de allereerste Unreal Tournament (1999) erg populair, maar ontbrak in de 2003-versie; de terugkeer geschiedt in stijl.

ENERGY CORES

Ondanks de funky Assault mode gaat mijn voorkeur uit naar Onslaught. Die mode is echt nieuw en heeft me al heel wat aangename uurtjes bezorgd. Het geheel is te typeren als een laagdrempelige sciencefiction variant op BF 1942, volgepompt met actie en strategie. Twee teams strijden tegen elkaar in gigantische maps en je wint als je de energiebron van de vijandelijke basis kapot hebt geknald.
Dat lukt je echter alleen als je een lijn van 'energy cores' hebt bezet die naar de vijandelijke basis leiden. Het innemen en behouden van energy cores is dus van allesbepalend belang. Hoe je zo'n aaneengesloten lijn vormt, maakt niet uit, als ie maar eindigt bij de te vernietigen basis. Valt echter een energy core in handen van de tegenpartij, dan moet je die weer heroveren.

MEGAVETTE UPDATE

NAMENT 2004

"Mmmm, die hellingproef ging nog wel maar vanwege de twee geplette bejaarden onder je rechter achterband moet ik toch een klein minnetje noteren bij het achteruit inparkeren."

VIER MAANDEN FINETUNEN

Sinds ik de game herfst 2003 speelde in Duitsland, is Onslaught her en der aangepast, en in positieve zin mag ik wel zeggen!
Om te beginnen zijn de voertuigen beter uitgewerkt en uitgebreid. De Scorpion buggy is een single-person voertuigje dat aan de zijkant twee superscherpe uitstekende messen heeft. Door zijn snelheid is de Scorpion ideaal om rennende schutters als grassprieten neer te maaien, har, har, har.
De Manta hovercraft en de truck zien er net even wat gelikter uit dan destijds. Voorts zijn de stationary turrets, die zich in de basissen en rondom cores bevinden, een stuk minder makkelijk kapot te knallen. Dat was noodzakelijk, want in de vroege versie haalden ze weinig uit. Zeker tegen tanks die sowieso ideaal zijn om deze bemande kanonnen en mitrailleurs uit te schakelen.
Onslaught staat als een huis en is de echte grote winst van UT 2004. Het voortdurend wisselen van voertuigen en de enorme maps zorgen voor een perfecte BF/UT mix die ik niet eerder ben tegengekomen.
Alleen al de Onslaught mode is wat mij betreft reden genoeg voor UT fans om deze rijk gevulde add-on in huis te halen. Al vind ik wel dat de game gewoon voor midprice in de winkel had moeten liggen...

KORTING?

UT 2004 ligt voor de volle mep in de winkels maar als je aan kunt tonen dat je het originele UT 2003 hebt gekocht, krijg je een fikse korting. Tenminste dat is ooit door Atari beloofd. Op het moment van schrijven wist men daar geen duidelijkheid over te verschaffen.
Hoe dit in de praktijk zou moeten werken, weet overigens ook niemand. Moet je de originele bon laten zien (die heeft dus niemand meer, duh!) of volstaat het als je met de full boxed copy van UT '03 naar de winkel gaat? Hoe dan ook, dit gaat nog leuke verhalen opleveren. PU-lezers die ervaringen willen delen, kunnen ons mailen. De opvallendste kortingsavonturen komen in het blad! Retailers be aware!

EPIC • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.UNREALTOURNAMENT2004.COM

E ABONNEES



EEN PACKARD BELL AUDIO KEY T.W.V. € 99

(Bij een 2 jaar abonnement)



Power Unlimited. Elke maand het heetste gamenieuws, de laatste roddels uit de bizz en onmisbare previews en reviews van de beste games. Of je nou een PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube of GBA hebt, Power Unlimited vertelt je alles wat je moet weten.

MELD JE AAN VIA WWW.POWERWEB.NL

Woon je in België en wil je een abonnement op Power Unlimited, bel dan: 02-5564140 of mail partnerpress@ampnet.be.
Deze aanbieding geldt voor Nederland. De abonnementsaanbieding voor België bedraagt € 35 voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk.



T IN, OF BEL 0800-2266637 (ABONNEREN).

7 DAGEN PER WEEK VAN 09.00-21.00 UUR

SCORE **93** | GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Met Doom 3 en Half-Life 2 nog in geen velden of wegen te bekennen, is nieuwkomer Far Cry in één klap doorgestoten tot de eredivi



FAR CRY

Shooter-paradijs op aarde

Is Far Cry een schreeuw om aandacht of zal deze tropische FPS van Crytek ervoor zorgen dat gamers het uitschreeuwen van genot?

Far Cry komt op het juiste moment. Er zitten behoorlijk wat shooters in de pijplijn maar óf ze zijn een behoorlijk tandje minder dan Cryteks tropische avontuur, óf ze zijn zo vaak uitgesteld dat niemand meer weet wanneer ze nu daadwerkelijk op de planken liggen. Kortom, Far Cry heeft momenteel vrij spel. Maar ook als alle grote namen wel ieder moment zouden verschijnen, staat Far Cry z'n mannetje. Deze game heeft heel wat in huis.
Daarbij is het knappe dat de game tot aan de release voortdurend een stijgende lijn heeft vast weten te houden. Geen hype, geen loze beloftes, geen geoliede marketingmachine... alle puzzelstukjes van deze shooter vallen nu op de juiste plaats. En dat is een knappe prestatie.

WINTERDEPRESSIE

Far Cry is om te beginnen een prachtige en uitermate zonnige game. Het lijkt een detail maar het is gewoon zo vreselijk mooi weer in dit spel. Je bent in een klap van je winterdepressie af. Een tropisch eiland nabootsen is één ding, maar in deze game klopt alles; de vissen, de vogels, de planten en bloemen, de palmbomen en de azuurblauwe zee... het is allemaal prachtig gedaan.
Maar ook de indoor gebieden zien er fantastisch uit. Zo loop je nogal eens rond in oude bunkers of een vergaan vrachtschip uit WW II. De roestige, door het water aangevreten kombuizen en machinekamers zijn met veel sfeer en smaak ontworpen. Je moet een behoorlijk ronkende PC in huis hebben, maar het resultaat is dan ook om te zoenen.

VRIJHEID, BLIJHEID

De prachtige nagemaakte tropische vegetatie is niet alleen om naar te kijken, het is een wezenlijk onderdeel van de gameplay. Van te voren werden we bedolven onder beloften van speelvrijheid en verschillende 'paden'. Dat hebben we nu al zooooooo vaak gehoord. In Far Cry is het daadwerkelijk zo en het is bovendien ongelofelijk goed gedaan.
Iedereen die de demo gespeeld heeft, heeft kunnen ervaren hoe verschillend je je vijanden en de doelen kon benaderen, en dat blijft het hele spel door het geval!
Of je nu vol in de aanval gaat, kruipt door het hoge gras en de struiken en zo stilletjes mogelijk je doelen benadert, een wachttoren beklimt en van daaruit met je snipergun een paar guards uitschakelt, onderwater via een beekje achter een vijandelijk kamp uitkomt en vanuit die positie je plan trekt of het kamp helemaal links laat liggen en een enorme bergwandeling verkiest... het is allemaal mogelijk.
Nooit heb je het gevoel begrensd te zijn in je bewegingen of je eigen ideeën en dat is fantastisch om mee te maken. De verschillende eilanden waar je op loos mag gaan, zijn dan ook gigantisch groot. Ik heb sommige levels wel vier of vijf keer overnieuw gespeeld om steeds een andere manier uit te proberen. Helemaal fraai is het dan, als je uiteindelijk de top van een berg bereikt en neerkijkt op het enorme eiland. Via je speciale verrekijker - die vijanden traceert en gesprekken tussen soldaten oppikt - kun je de plaatsen zien waar je een uur geleden nog was.

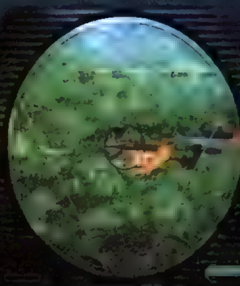
> "DE GEDRAGINGEN VAN DE TEGENSTANDERS ZIJN GEWOONWEG INDRUKWEKKEND."

HALO VOORBIJ?

Was Halo zo'n beetje de standaard als het ging om A.I. van tegenstanders, Far Cry gaat daar weer een stukje overheen. De gedragingen van de tegenstanders zijn gewoonweg indrukwekkend.
Afhankelijk van de moeilijkheids-

SCHREEUW OM DEMO

Iedereen die Far Cry een beetje gevolgd heeft, zal ongetwijfeld de chaos hebben ervaren rond de de demo van de zonnige first-person shooter. De demo was namelijk een dag voordat deze officieel beschikbaar zou zijn al te downloaden van de Nederlandse server van Ubisoft, een primeurtje voor Nederlandse gamers. Dat was overigens niet helemaal de bedoeling maar leuk was het wel.
Duizenden gamers reageerden, waardoor de oververhitte server het na minder dan één uur begaf. Vervolgens werd de demo enkele uren later via Gamershell.com aangeboden. De dag erop waren de twintig servers van de site continu bezet en genereerde alleen al het downloaden van de demo het recordaantal van 140 terrabyte aan dataverkeer. Ter vergelijking: dat is een hoeveelheid gegevens waarmee 220.000 CD-Roms gevuld kunnen worden.
In totaal werd de demo die dag bij Gamershell door ruim 280.000 mensen gedownload. In de eerste week dat de demo online stond, is deze wereldwijd 700.000 keer opgehaald. Het lijkt dus safe om te stellen dat de game erg gewild is.


Far Cry is al helemaal klaar voor de Nintendo DS.

TOP 3: J.J.



1. Half-Life (PC)
Met afstand de beste shooter ooit gemaakt. Punt!
2. Halo (Xbox)
Met afstand de beste shooter op de console. Punt!
3. Unreal Tournament (PC)
Met afstand het meest gespeeld. Punt!

CRYTEK • UBISOFT • TEL: 030-6629110 • WWW.FARCRY-THEGAME.COM



…e van de shooters. Respect!

POWER UNLIMITED GOLD

TOP 3: NIELS



1. Counter-Strike (PC)
De dikste deathmatches ever!
2. Halo (Xbox)
Vóór Halo, riep ik altijd dat shooters niet op de console thuishoorden…
3. Duke Nukem 3D (PC)
Sleasy striptease-tenten in plaats van grijsgrauwe grotten. De coolste shooter ooit!


Nooit iemand vertrouwen die bovenin een palmboom de pin uit een stel kokosnoten trekt.


De commissie die de versheid van de vleeswaren in de VNU-kantine moest onderzoeken, nam geen enkel risico.


Aan z'n ogen kun je zien dat ie eerst een hele tijd op dit zeil op z'n buik heeft gelegen.


"Niet zo nerveus lekkere knul. Niemand kan ons hier zien. Leg jij je wapen nu maar weg, dan haal ik ondertussen de mijne achter m'n rits vandaan."

graad (easy/normal/hard) zullen je vijanden beter samenwerken. Er waren momenten dat ik bijna door de knieën ging om easy aan te vinken omdat ik iedere keer werd geflankt. Vijanden maken rondtrekkende bewegingen, zoeken dekking, verschansen zich, werken samen en ga zo maar door. Er kunnen bovendien reinforcements opgeroepen worden die dan in realtime (dus niet scripted) via een helikopter in de basis gedropt worden. Zeker wanneer je tegenover eliteguards komt te staan, is het behoorlijk bikkelen.
Zo zul je op een gegeven moment een enorme hal vol opgeslagen goederen moeten doorkruizen. Tussen de uitgang en jou staan wel een stuk of twaalf eliteguards en het is pikkedonker. Jij hebt nightvision, maar zij ook. Je kunt dus niets anders dan proberen ze een voor een uit te schakelen en je weer terug te trekken. Dit is zenuwslopend en meesterlijk tegelijk. Vooral omdat die eliteguards jou eveneens proberen te besluipen en opeens in je nek staan te hijgen!
Op een gegeven moment kent de game een omslag en doen afgrijselijke, gemuteerde gedrochten hun intrede. Die monsters zijn een tikkeltje 'dommer' dan de guards maar kunnen zich cloaken. Bovendien zijn ze enorm sterk en laten ze je keer op keer kapot schrikken. Gelukkig is de afwisseling tussen guards en deze 'vreemdsoortige experimenten' blijvend en vervalt Far Cry nooit tot een hersenloos knalspelletje. ◀

FAR CRY ONLINE

Far Cry kan online voor multiplayer shootouts en dat is met name door de grote en gedetailleerde maps zeer vermakelijk. Het deed me denken aan de eerste keer dat ik Delta Force (1) online speelde en verbluft was over de weidse omgevingen.
Dat is nu ook weer het geval, alleen nu heb je ook voertuigen en boten ter beschikking én zien de graphics er een miljoen keer beter uit. Online is het dus dik in orde allemaal.


Da's nu typisch zo iemand die je vroeger als leraar niet moest uitnodigen voor een gesprek om z'n aanstaande schorsing te bespreken.

GENRE: FIRST-PERSON SHOOTER • AANTAL SPELERS: 1-32 • VERWACHT: 25 MAART 2004




SNICKERS

OUT NOW • HUMAN HEAD STUDIOS • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.ATARI.COM

J.J. GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 5 — 50 SCORE

DEAD MAN'S HAND

Zijn cowboys opeens cool? Naast Take 2 met Red Dead Revolver, komt nu ook Atari met een Western-shooter.

Soms heb je van die games waarbij je meteen denkt: 'leuk hoor, maar wie zit hier nu op te wachten?' Dead Man's Hand voldoet aan alle eisen voor dit predikaat: weinig coole inhoud (cowboys???), herhalende gameplay, duffe levels en foute humor. Human Head Studios slaat overal de plank mis, big time.

SCHONE SLIP

In DMH speel je El Tajon. Je weet wel zo'n John Wayne wannabee die z'n lucifers aan z'n broek afsteekt, alleen met hoeren naar bed gaat en daarbij zijn laarzen aanlaat, tequila drinkt alsof het water is en voor wie lichamelijk hygiëne gelijk staat aan het jaarlijks aanschaffen van een nieuwe slip. El T. is door zijn eigen bende The Nine neergeknald (van je vrienden moet je het maar hebben), vervolgens voor dood achtergelaten, door de sheriff gevonden en in de cel gedropt. Natuurlijk breekt de man weer uit en hij gaat op zoek naar zijn oude maten.

HÉ EEN VIJAND

Wat volgt zijn tig missies die je via een landkaart in willekeurige volgorde kunt afwerken. De missies zijn 't best te omschrijven als 'hé daar heb je een vijand, ik knal hem neer, hé, daar heb je nog een vijand, ik knal hem ook neer, hé…' Een soort House of the Dead dus, maar dan met Mexicanen, Indianen en cowboys.
Ze duiken aan alle kanten op; achter bergen, uit een schuur, achter een wagen vandaan, en jij maar die trekker overhalen. Missie na missie, na missie, na missie.
Het feit dat je coole wapens draagt en met dynamiet mag gooien, plus het gegeven dat je door goed mikken bonuspunten kunt verdienen (voor nieuwe wapens of special attacks), weegt niet op tegen de absolute lameheid van dit spel.
In een tijd dat er shooters zijn met vette graphics, ingenieuze verhaallijnen, een bere-A.I. en inventieve gameplay, voelt DMH nep aan. Vijf jaar terug was het leuk en verfrissend geweest om je zo missie na missie scheel te knallen, nu ligt dat anders.

HUMORLOOS

Oké, hoor ik je roepen; games als Serious Sam, Armed & Dangerous en straks Painkiller zijn toch ook all out fragfesten? Ja, maar wel compleet over the top, humoristisch uitgewerkte fragfesten.
Bij DMH ergerde ik me kapot aan de matige graphics, het totale gebrek aan humor en de saaie opbouw van de levels. De vijanden komen precies daar te voorschijn waar je het verwacht. De countrymuziek en luidruchtige doodskreten hangen je al na een half uur de keel uit.
Je hoeft niet echt raak te schieten, er vlak naast werkt ook. En de stukjes waar je kunt pokeren voor meer special attacks, alsmede de shootersequenties vanaf paard, boot of huifkar, deden me eveneens weinig. DMH had zo nooit op de markt gemogen. Punt uit!


Nou, die zal straks wel balen dat rollators niet meer vergoed worden door de ziektekostenverzekering.


"Nee hè. Da's weer zo'n figurant van het amateurtoneel zeker? Ik heb nog niet eens geschoten, man!"

OUT NOW • NOVALOGIC • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.NOVALOGIC.COM — PC

J.J. GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 5 — 57 SCORE

DELTA FORCE BHD: TEAM SABRE

Novalogic komt met een expansion pack voor Delta Force Black Hawk Down, in de VS de best verkochte shooter van 2003.

Beetje rare gasten die Amerikanen want zo briljant was Delta Force Black Hawk Down nu ook weer niet. Maar ja, misschien konden ze zo de schande van de geflopte missie in Somalië van zich af spelen.
Team Sabre (niet stand alone) brengt twee nieuwe campaigns met elf missies en veertig nieuwe maps om op te multiplayeren.
DFBHD draaide in mijn ogen om de sfeer en de claustrofobische steegjes van Somalië. Voor de rest liet met name de A.I. je gigantisch in de steek; zowel je teammaten als de vijand hadden de intelligentie van een tweejarige peuter. En dus kon je makkelijk door de missies heen rushen.

OLIE EN DRUGS

In Team Sabre verplaatst Novalogic de actie naar Columbia (drugsbaronnen) en Iran (vechten om olie), om zo wat meer weidse omgevingen aan de spelers geven. Noem het een terugkeer naar het oude Delta Force-gevoel, waar je zo heerlijk over de heuvels door het gras kon sneaken om vijanden te snipen.
Het had allemaal goed kunnen uitpakken als de omgevingen niet alleen visueel weids waren. Ga je te veel van het door de programmeurs bedoelde oorlogspad af, dan krijg je de mededeling dat je als een gek weer terug moet. Doe je dat niet dan is het 'mission over'.
Verder wordt alle pret bedorven door een A.I. die zomogelijk nog slechter is geprogrammeerd dan bij BHD. Zo gebruikte ik een M-60, wat toch echt geen stil wapen is, maar kon ik desondanks rustig een gast neerknallen, zonder dat de man er naast (metertje afstand) bang werd; die bleef gewoon staan. En dit is dus eerder regel dan uitzondering.

SFEERVOL

Dat ik TS nog een 6- geef (mijn favo cijfer op school), komt omdat de sfeer nog steeds fijn aanvoelt. De jungle en de olieplatformen zijn spannend opgezet en het zweet stond ondanks de debiele A.I. toch in mijn handen (beetje inlevingsvermogen is wel vereist).
Daarnaast is de uitdaging nog redelijk aanwezig als je de game op de zwaarste moeilijkheidsgraad speelt en je dus maar weinig saves kunt gebruiken. Ook er is meer dan genoeg knalvoer voorhanden in de elf levels.
Maar verder moet Novalogic nu echt zijn best gaan doen om de legacy van Delta Force te redden want met die debiele A.I. verneuken ze een hoop.
Tip: wacht op een pakketaanbieding van BHD en TS voor de prijs van één. Heb je meer waar voor je geld.
Ps. Het installeren van DFTS is een beetje lame. De game herkent namelijk de goede executable niet, wat wel zou moeten. Mocht je de game willen spelen, dan zal dus gevraagd worden welk exe.bestand je wilt gebruiken. Kies daar 'dfbhd'. Wil je de game opstarten dan moet je de CD van Black Hawk Down in de drive stoppen en niet die van Team Sabre.


"Maak eens wat ruimte jongens. Ik kom er gezellig bij zitten."


Sommige deelnemers aan Parijs-Dakar hadden speciale maatregelen genomen om te zorgen dat ze niet ingehaald werden.

KNALPLEZIER EN L

We hebben de afgelopen tien jaar vele honderden shooters gespeeld; meesterwerken maar ook spellen die we wel konden schieten. Games die crashten, waarbij we in slaap vielen, waarvan we gefrustreerd raakten... maar gelukkig ook vele waarvan we tot op de dag van vandaag nog in vervoering raken.
Een bloemlezing van knalplezier en munitieverspilling...

DE GROOTSTE FUCK UPS

SLECHTSTE SHOOTERS EN VRESELIJKE FUCK UPS

1. Daikatana. We hadden de scoop met onze review... ongeveer twaalf jaar te vroeg. De Jan Vayne van de gamesbiz, John Romero, presteerde het om met dit spel in een keer zijn hele legacy te verneuken.
2. Duke Nukem Forever. What's in a name? Het levende bewijs dat games fictie zijn, want had the Duke echt bestaan, dan had hij de mannen van 3D Realms allang een kogel door het hoofd gejaagd.
3. WWII-shooter Mortyr. Hadden we ook zeven jaar te vroeg in het blad staan.
4. Buggy games: Tresspasser, Hidden & Dangerous, Messiah, Sin... to name a few. Op zich briljante games maar geplaagd door meer crashes dan ons Joske ooit in zijn carrière gemaakt heeft.
5. Amsterdoomed. Davilex liet weer eens zien hoe het niet moest. J.J. heeft nog nachtmerries van de review.
6. Medal of Honor: Rising Sun, Star Trek: Klingon Honor Guard, Turok: Evolution, SWAT: Global Strike Team, Contract J.A.C.K., Delta Force Black Hawk Down: Team Sabre. Voorbeelden van gerenommeerde franchises die het zwarte gat in donderen.
7. De PS2-versies van Max Payne (1 & 2). Poorten is ook een kunst.
8. Half-Life op de Dreamcast, Prey, Trinity, Team Fortress II... Leuk hoor, previews schrijven over games die vervolgens keihard gecancelled worden.
9. Die Hard: Nakatomi Plaza & Die Hard Vendetta. Yippie Ky Yay, Motherfucker!
10. Hadden we Daikatana al genoemd?


Daikatana


MoH: Rising Sun


Die Hard: Nakatomi Plaza

MISKENDE 'MEESTERWERKJES'

Sommige shooters werden door de pers op handen gedragen maar het publiek pikte ze niet massaal op. Zie je onderstaande games in de budgetpak, scoren die hap!

Outlaws: Western shooter van LucasArts. Helaas waren de graphics voor die tijd achterhaald, maar de knalfun was er niet minder om.

Sin: Het te vroeg en vol bugs uitbrengen was inderdaad een fuck up. Maar eenmaal gepatched was Sin een fantastische game.

Kingpin: keiharde onderwereld game vol bloed, schuttingtaal en geweld. Was een ideale Rockstar game geweest.

No One Lives Forever 1 en 2: Inventief, humoristisch, uitdagend, lang speelbaar én een sexy heldin. Toch hebben veel te weinig mensen deze twee komische spionagetoppers gespeeld. Dom, dom, dom...

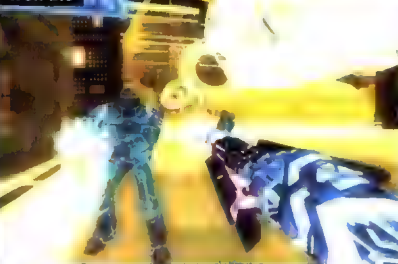
Tron 2.0: Misschien wel de beste movie-to-film game ooit! Weirdo, maar zeer dope cyberstuff!

Clive Barker's Undying: Super creepy shooter met medewerking van (in Amerika zeer bekende) horrorschrijver Clive Barker. De game had prachtige levels en bezorgde ons menig bezweet slipje.

Requiem: In deze grimmige shooter speelde je Engel Malachi in een postapocalyptische wereld waarin je naast knallen ook de je Angel Powers inzette voor de goede zaak. Vooral de vlezige Hel zag er zeer fraai uit.


Outlaws


Kingpin


Tron 2.0

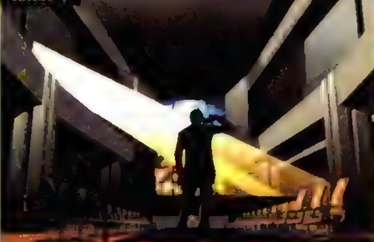
TOP 3 ED

1. Halo (Xbox)
Beter dan de beste PC-shooters.
2. GoldenEye (N64)
De reden om toch maar die door de oogarts aangeraden bril te gaan dragen.
3. Wolfenstein 3D (PC)
Op floppy, gewoon toppie!

NINTENDO & SHOOTERS

Waarom zijn er de laatste jaren eigenlijk niet of nauwelijks shooters voor Nintendo platformen verschenen?
Onze eigen Jurjen: "Nintendo zelf heeft zich nooit aan een first-person shooter gewaagd, dat soort spellen lijkt gewoon niet te beantwoorden aan de Nintendo-manier van spellen maken. Gelukkig komen tegenwoordig de meeste console shooters van third party's vroeger of later ook wel naar de Cube.
Liefhebbers van first-person shooters met een Cube kunnen dit jaar in het bijzonder uitzien naar Geist van N-Space en Killer 7 van Capcom."


Geist


Killer 7

TOP 3: JUREN

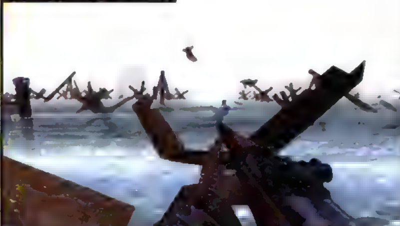
1. Halo (Xbox)
Ik vond het gewoon zo... spannend!
2. GoldenEye (N64)
Alles wat dit genre zo tof maakt kwam voor het eerst sfeervol samen in GoldenEye.
3. Quake 3 (PC)
Tja, multiplayeren met een muis is ongekend lekker.

SSE FLODDERS



SUBLIEME SHOOTER SENSATIES
MAGISCHE MIJLPALEN EN MEMORABELE MOMENTEN

1. De landing met je escapepod in Halo; vervolgens stap je uit en zie je voor het eerst de ringplaneet in optima forma. Wow!
2. De Omaha Beach Landing in Medal of Honor. Spielberg eat your heart out. En dan moeten we natuurlijk ook de bestorming van het 'Rode Plein' in Call Of Duty noemen.
3. GoldenEye: dat je voor de lol zo'n wachttoren in klimt en daar voor het eerst een sniper-rifle in handen krijgt. Wat zou je daar nu precies mee kunnen?
4. De grafische pracht van Unreal. Weg waren de grauwe pixels.
5. De grafische pracht van Quake III: Arena. Curved surfaces!
6. Half-Life: de confrontatie met de special forces in zwarte latexpakjes. A.I. op zijn best.
7. De zogenaamde "Killerspree" behalen met de sniperrifle in Unreal Tournament. De kreet 'headshot' werd voor altijd in de vocabulaire van de shooterfan opgeslagen.
8. De bossfight in een caravan midden in een cycloonwind, bovenin de lucht uit No One Lives Forever. Meesterlijk gewoon.
9. Online vrijheid & blijheid in Battlefield 1942. De voertuigen, enorme maps, teamplay, laagdrempelig... een mijlpaal in het genre
10. De eerste keer dat je 'buiten' komt in Far Cry. De vergezichten zijn niet langer nepdecors. Alles is echt én bereikbaar!
11. De bullet-time van Max Payne (1). Shootouts waren niet eerder zo cool. Vervolgens zagen we slowmotion schieten te pas en te onpas opduiken in andere spelletjes, maar nergens zo gaaf als in Remedy's kunststukje.
12. De speelmap Dust van Counter-Strike. Zooooo vaak gespeeld, bizar gewoon.
13. Wolfenstein 3D & Doom. De eerste omdat ie inderdaad de allereerste 3D shooter was. De tweede omdat de stap van Wolfenstein 3D naar Doom bizar was voor die tijd. We wisten niet wat we meemaakten.
14. Multiplayer in de allereerste Delta Force. Campen was nog nooit zo leuk. Uren op zo'n bergje liggen en maar wachten...
15. Online schieten op de console wordt pas volwassen met Rainbow Six 3 voor de Xbox. Realisme en fun gaan hand in hand!


MoH: Allied Assault

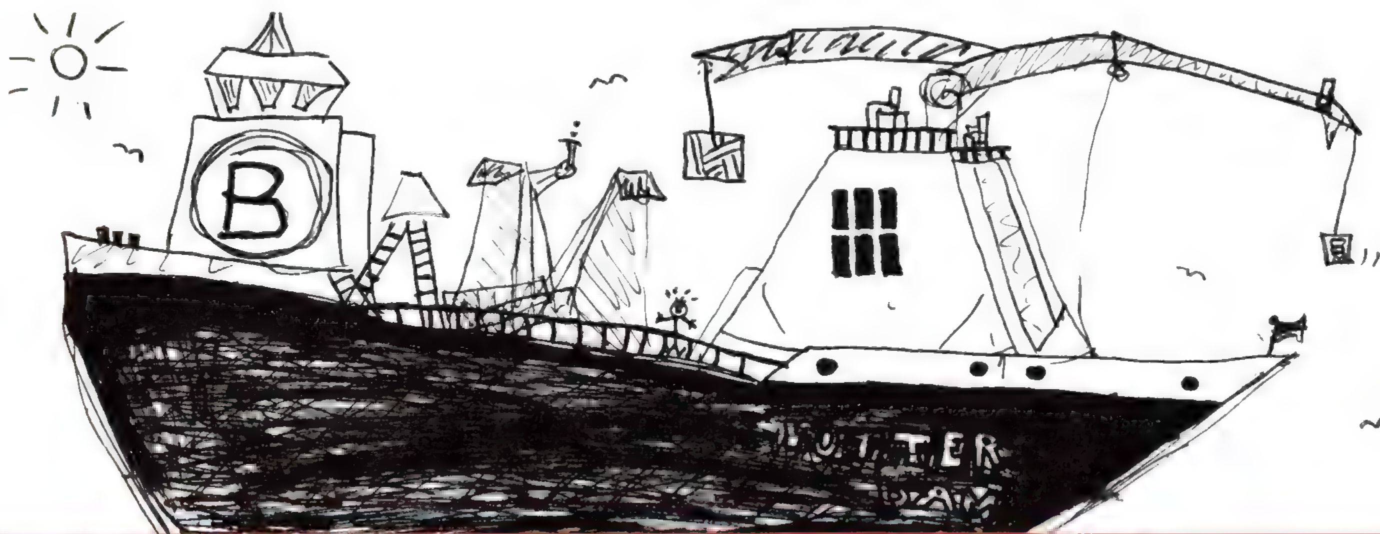

Unreal


No One Lifes Forever


Max Payne

WIST JE DAT...

- Shooters samen met flightsims de voornaamste reden zijn voor gamers om hun PC te upgraden. Vandaar dat veel shooters ook gesponsord worden door videokaarten.
- Shooters het vaakst tot ophef leiden in de mainstream pers. In veel landen mag er bijvoorbeeld geen bloed of gore getoond worden. Duitsland is daar het beste voorbeeld van: alleen maar groen bloed of domme zombies in plaats van menselijke tegenstanders.
- Dat de gast die op de Columbine Highschool Doom naspeelde, zelf een paar zeer populaire maps had gebouwd voor de game.
- Shooters online verreweg het meest populaire genre vormen. Heeft vooral te maken met het feit dat een potje lekker snel klaar kan zijn. Met MMORPG's ben je toch een paar uur zoet.
- De allereerste shooter (niet first-person) Spasim heette en in 1974 uitkwam. En dat deze game ook online gespeeld kon worden via het zogenaamde Plato-netwerk. Ja, nu gaan er belletjes rinkelen, hè?
- Dat Doom 3 door slechts een mannetje of vijftien gemaakt wordt (play-testing niet meegerekend). Ter vergelijking Far Cry doet het met een slordige vijftig man.
- Bungie al veel eerder in het shootergenre actief was? De studio was in oorsprong een echte Mac-ontwikkelaar die in de Mac gamingcommunity voor behoorlijk wat opschudding zorgde met de spacy first-person shooter Marathon (1995) en Marathon 2 (1996). Vooral het origineel werd overladen met lof. Sommige wapens in die games zijn voorlopers van de wapens die je nu nog terugziet in Halo op Xbox.
- Dog's Life van Sony niet de eerste game is waarin je als hond in first-person kan spelen? Dat is de shooter Rise Of The Triad: Dark War (1994) van Apogee (later 3D Realms). In deze Nazi-over-de-reling-jager kon je veranderen in een hond en zo met je tanden Duitsers aan gort scheuren.
- De buitenaardse levels in Half-Life door bijna niemand gedigged werden?
- De makers van Kingpin daarvoor een shooter maakte waarin je als boerenpummels op schapen en kippen kon knallen! Inderdaad, Redneck Rampage, ooit een van de meest hilarische covers van de PU.
- Na Duke Nukem 3D, 3D Realms een andere held naar voren schoof. Dat was Lo Wang in de FPS Shadow Warrior. Je speelde een oude, grijze maar opgepompte Kungfu bad-ass die zowel met dubbele uzi's als een Katana en werpsterren voor een bloedbad zorgde.
- In datzelfde Shadow Warrior een secret level zat waarin je Lara Croft geketend terugvond in een gevangenis. Geintje van de makers.


B

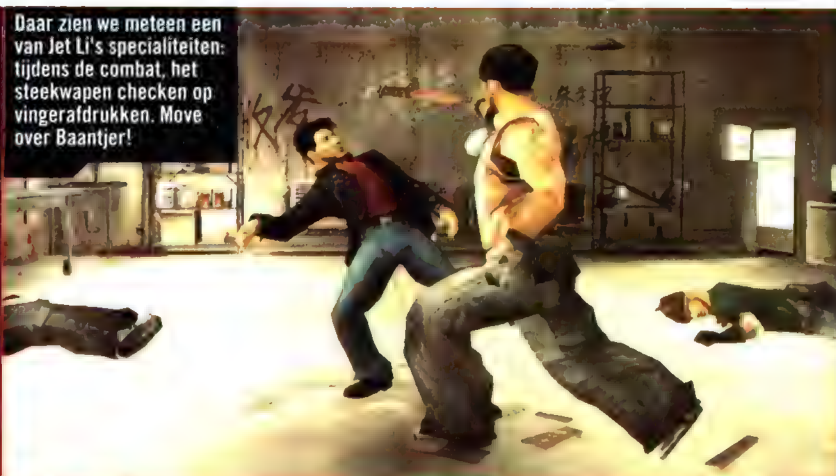

rotterdam

SONY FOSTER CITY STUDIO • SCEE • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 06-52476465 • WWW.SCEE.COM

VERWACHT: APRIL 2004



"Jongens let goed op de bewegingen van die gast, en probeer ze dan in je eigen tempo na te doen."



Daar zien we meteen een van Jet Li's specialiteiten: tijdens de combat, het steekwapen checken op vingerafdrukken. Move over Baantjer!

RISE TO

Jet Li drukt stempel op nieuwe



"Dan mag je honderd keer van de Smaakpolitie zijn. Niemand noemt de keuken van mijn oma's restaurant onhygiënisch!"

De Chinese martial arts held Jet Li schittert binnenkort in zijn eigen game. In Londen gaf hij tekst en uitleg en Jan liet zich maar al te graag in een driedubbele houtgreep nemen.

Filmgames hebben de laatste tijd maar weer eens bewezen niet te werken. Is Lord Of The Rings nog met enig gevoel en respect voor de films in elkaar gesleuteld, de twee Terminator-titels van Atari lieten zien wat voor wangedrochten games naar aanleiding van rolprenten vaak zijn, om nog maar te zwijgen over misbaksels als Charlie's Angels, Minority Report, Blade II, Men In Black II en ga zo nog maar eventjes door.

Games en films... aan de ene kant heel nauw met elkaar verbonden, maar soms ook kilometers van elkaar verwijderd (lees ook Stevens artikel op pagina 11).

GEEN RESTRICTIES

Dat avonturen op het witte doek weldegelijk een goede bron kunnen vormen voor leuke games staat natuurlijk buiten kijf. Rise To Honour (In Amerika ligt de game in de winkel zonder 'u' in Honour, maar dit terzijde) kiest niet voor een blockbusting licentie maar is geënt op vechtmeester Jet Li, die zijn sterrenstatus dankt aan buitensporige moves op het witte doek.

Aangezien de makers Jet Li en zijn typische manier van vechten als uitgangspunt nemen - en niet een of ander film met allerlei restricties wat je wel en niet mag doen - konmen in alle vrijheid te werk gaan. Jet Li en zijn vaste maatje Cory Yuen (een van Hollywoods meest gevraagde actie choreografen) waren nauw bij deze martial arts game betrokken. Jet Li heeft dus meer gedaan dan alleen maar zijn pokdalige tronie uitlenen. De twee adviseerden over moves, vechtscènes etc. die dankzij motion capture en het aan elkaar plakken van bewegingen door de computer, in de game nog spectaculairder worden dan je ze in de films normaliter ziet.

Aan het roer staat overigens voormalig Capcom designer Tetsuya Iijama; de man achter games als Marvel Super Heroes, X-Men Vs. Street Fighter en Darkstalkers (ook bekend als Vampire Savior).

DOCHTER VAN DE BAAS

In Rise To Honour kruipen we in de huid van Kit Yun; die volledig gemodelleerd is naar Jet Li en als twee druppers water lijkt. Kit Yun is een undercover cop die geïnfiltreerd is in het criminele circuit van Hong Kong.

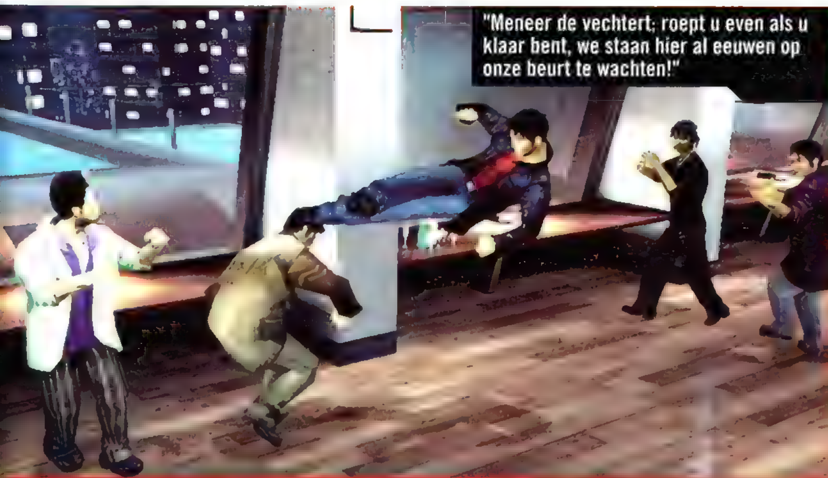
Yun gaat door het leven als de bodyguard van Boss Chiang, leider van een van Hong Kong's meest gevreesde criminele organisaties. Als Chiang vermoord wordt, reist Yun naar San Francisco om Chiangs dochter te bezoeken. Hierdoor komt hij in een wereld van actie, intriges en complotten terecht waar men alleen de taal van wapens en hand-to-hand combat verstaat. Komt dat even goed uit...

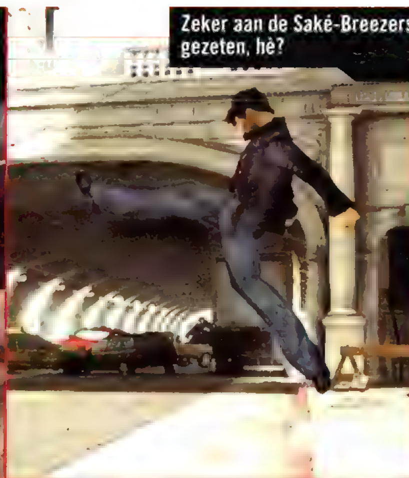
DE BESTURING

Het vechten en de algehele besturing in Rise To Honour gaat heel anders dan je gewend bent in andere (third-person) vechtgames. Ram je in menig game de actieknoppen lam, Rise To Honour gaat voor een toegankelijkere benadering die zowel beginners als gevorderden in vechtgames moeten verleiden tot spelen.

In plaats van een combinatie als kruisje, driehoekje, driehoekje, vierkantje omhoog, omhoog, naar beneden, driehoekje eruit te rammen, doe je alle moves met de rechter stick op je PS2-controller.

Hierdoor kun je dus heel gemakkelijk meerdere baddies tegelijk aanpakken. Sterker; je hebt 360 graden vrijheid om te schoppen en te slaan. Klik de stick schuin naar voren, en de vijand schuin voor je krijgt klappen. Klik naar achteren, en je voert een klap/trap uit naar achteren. Klik je meerdere keren snel achter elkaar







HONOUR

actiegame



dan pers je er fraaie combo's uit, met Jet Li's eigen keurmerk uiteraard.

Het zijn dus niet zo maar combo's die je uit je stick drukt. Gebruik je de rechter pook in combinatie met R1 dan kun je vijanden pakken en neersmijten, hun hoofden in tonnen of manden rammen en stoelen en vazen oppakken om rond te gooien en moves te blokken. Je kunt zelfs countermoves maken door de rechterstick samen te gebruiken met R1 en L1. Time je dit juist, dan maak je echt meesterlijke moves die niet onderdoen voor Jet Li's beste vechtkunsten uit zijn films.

kan op den duur vervelend worden. Voor de afwisseling van de gameplay zijn er dan nog zogenaamde achtervolgingsmissies waarbij Jet Li bijvoorbeeld op de hielen gezeten wordt door een helikopter van waaruit gevuurd wordt. Dit is eigenlijk

"HET OOGT ALLEMAAL EEN BEETJE ARCADE; EEN SOORT BUFFY MEETS JET LI."

RENNEN & SCHIETEN

Dit alles speelt in de praktijk behoorlijk lekker. De beginneling kan met eenvoudige klappen en combo's zijn vijanden te lijf, de gevorderde speler tikt snel de meest speciale combinaties eruit en focust zich op interactie met de omgeving.

Het oogt allemaal een beetje arcade; een soort Buffy meets Jet Li maar wel authentiek. De vraag is hoe lang de game echt kan blijven boeien, want om twintig levels lang alleen maar stickje te drukken... dat niets meer dan op de juiste momenten op de juiste knop drukken en kon me niet boeien.

Aangenamer vond ik de shootouts die beter speelden dan True Crime en een beetje leken op een luxe versie van Dead To Rights. Je kunt in slowmotion duiken en knallen en al zwevend door de lucht nog alle kanten op kijken en schieten. Dat levert mooie plaatjes op. Of die mooie plaatjes ook borg staan voor genoeg gameplay kwaliteit, zal volgende maand blijken. ◄



VIJF VRAGEN AAN JET LI

PU: "Hoe is het idee tot stand gekomen om een game rond jou te maken?"

Jet Li: "Ik loop al vijftien jaar lang rond met het idee voor een game met martial arts. Ik heb Sony benaderd. Nu ik bekend ben, ging het een stuk makkelijker dan toen ik net aan m'n carrière begon."

PU: "Ben je zelf een gamer?"

Jet Li: "Helemaal niet! Ik kan er geen snars van. Ik krijg de besturing niet onder controle. Ik hou het bij Tetris, dat is al moeilijk genoeg..."

PU: "Ben je niet bang dat mensen denken ... weer een (soort) filmgame?"

Jet Li: "De filmindustrie en games zijn pas de laatste tien jaar serieus met elkaar gaan werken. Dat heeft tijd nodig. Er zijn inderdaad veel slechte filmgames, maar het kan alleen maar beter worden. Rise To Honour is geen filmgame, dus nee, daar ben ik niet bang voor."

PU: "Heb je nog extra getraind? Je hebt dagenlang motion capture sessies gedaan, begreep ik?"

Jet Li: "Ik train nog elke week minstens vier keer. Daarnaast doe ik yoga en mediteer ik. Dat heb ik ook voor de motion capture gedaan. Je moet zowel je lichaam als geest trainen. Het draait allemaal om evenwicht."

PU: "De laatste tijd laait de discussie rond geweld in games weer op. Vind je dat geweld in games te ver kan gaan? In Rise To Honour wordt ook flink geramd."

Jet Li: "Games zijn als films; het is vermaak, het is niet echt. Het gaat om de manier waarop je het gebruikt. Je kunt geweld goed en slecht toepassen. Je kunt martial arts gebruiken om je te verdedigen of om mensen pijn te doen. Maar mensen die gaan lopen knokken nadat ze deze game hebben gespeeld, hebben natuurlijk gewoon een gat in hun kop"



KCEJ • KONAMI • TEL: 030-6622332 • WWW.KONAMI.COM





"Hallo hoe groot is jouw pikkie, dikke nerd?! Kleiner dan mijn neus zeker, want ik sta er bovenop hoor."



Meisje, meisje; laat dat toch over aan iemand die er verstand van heeft... een man bijvoorbeeld.

CY GIRLS

Een nieuwe espionage action game van Konami? Wacht nog even met feestvieren want dit is zeker geen Metal Gear Solid.

Cy Girls is de nieuwe naam voor de game Cool Girls die we kort bespraken in ons verslag van de afgelopen Tokyo Game Show. Naar de reden van de naamsverandering kunnen we alleen maar gissen maar zeker is wel dat we hier niet te maken hebben met een vooruitgang. Cool Girls is een domme naam maar Cy Girls slaat echt alles. Volgens Konami komt het woord Cy van Cyber en Cyborg etc. Nou ja, laten we er maar niet verder op ingaan.
Cy Girls draait om twee dodelijke dames; Ice en Asuka. De eerste is een spion en de andere een Ninja. Japan freaks herkennen deze characters misschien van de Takara Toys, dat is populair Japans speelgoed. De game is dus op het speelgoed gebaseerd en die licentie-geur komt je al tegemoet zodra je de verpakking opendoet.
Er zijn twee CD's, voor elke dame eentje. De twee dames proberen een uiterst geheime missie uit te voeren waarbij ze elk een andere tactiek gebruiken. Ice is van het sluipen en geheimzinnig doen en Asuka geeft de voorkeur aan een mooi Samurai zwaard en haar Ninja speelgoed.



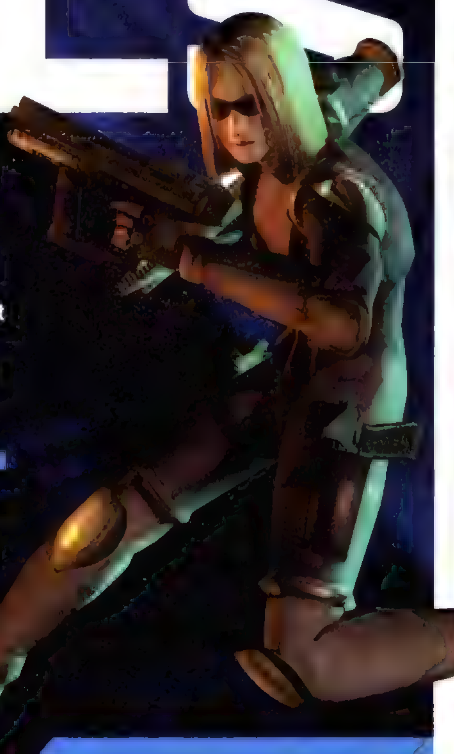
"Goed hè? Van Michael Jackson geleerd."

EINDELOZE GANGEN

Beide Cy Girls kunnen tijdens de levels gebruik maken van hun cyber krachten. Ze kunnen vijanden zien in cyberspace en er gebeuren vreemde cyber-achtige dingen als er vijanden verschijnen. Het is een geinige gimmick maar die hele cyber shit blijft een beetje suf aanvoelen.
Net als de rest van de game eigenlijk, die het voornamelijk moet hebben van eeuwigdurende wandelingen, waarbij je om de zoveel kamers, deuren of gangen geconfronteerd wordt met nieuwe vijanden.
Je krijgt steeds advies in de vorm van opgewekt gekwebbel van je vriendin over de intercom maar je hebt er zelden echt iets aan. De besturing wijst zichzelf ook wel zonder dat er eerst een half uur over gebept moet worden.
De verschillende opdrachten voeren de meisjes over de hele wereld, van Zuid-Amerika tot Japan, en hoewel het er op het eerste gezicht allemaal mooi uitziet, blijken de levels al snel te verzanden in eindeloze gangen.

CYBER TERRORISTEN

Al na het spelen van deze previewversie lijkt de conclusie gerechtvaardigd dat deze game qua originaliteit een heleboel te kort gaat komen. Het spel is wel lang genoeg maar ook tergend eenzijdig. Lopen, vechten, lopen, knop omzetten en weer vechten. Dagenlang totdat ik er genoeg van had en het spel uit mijn PlayStation 2 heb gehaald.
Voor een preview zijn we deze keer behoorlijk negatief, maar omdat we stiekem al de Japanse versie van deze game gespeeld hebben, kunnen we nu al veilig stellen dat deze Konami game absoluut niet van het kaliber van Metal Gear Solid is.
Daarnaast zijn Cyber terroristen in Japan weliswaar heel erg actueel, maar ik vind ze gewoon niet zo heel erg boeiend. Misschien komt dat omdat ik zelf niet echt bekend ben met de eerder genoemde Takara Toys maar het lijkt me dat alleen hardcore fans deze game een kans zullen geven.
Wat je ook doet, lees in ieder geval eerst de uiteindelijke review, voordat je in al je enthousiasme naar de winkel rent om deze game te halen.



+ Misschien als je fan bent van het Cool Girls speelgoed.

− We zijn bang dat dit een dertien in een dozijn action titel wordt.

BAD BOYS™ II

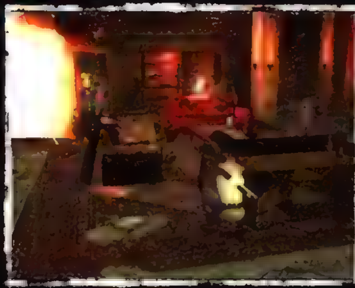




WHAT ARE YOU GONNA DO?

Step into the shoes of Mike or Marcus and cause mayhem on the streets of Miami. An amazing action packed adventure full of explosions, guns and kick-ass carnage. Stand up and become part of the ultimate BAD BOYS™ II experience now.







NU VERKRIJGBAAR BAD BOYS II 2 DISC EDITION DVD.



WWW.EMPIREINTERACTIVE.COM



THIS IS FOOTBALL 2004


"Sorry suppoost, het is de Fristi en de spanning, maar we kunnen 't echt niet meer ophouden."

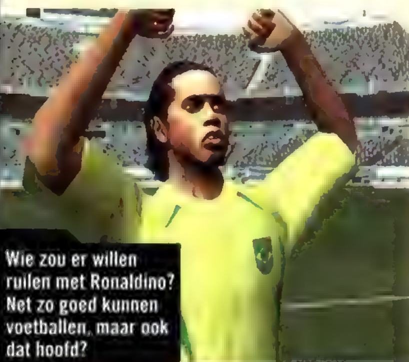


We zitten inmiddels op driekwart van het voetbalseizoen maar dat weerhoudt Sony er blijkbaar niet van het vierde deel uit hun footie-reeks uit te brengen.

Of Sony er goed aan doet om pakweg vier maanden na FIFA 2004 en PES 3 hun nieuwste footie op de markt te brengen, laat ik voorlopig nog even in het midden. Da's meer iets om in de review nog even op terug te komen.
Waar het voornamelijk om gaat, is of de game kwalitatief goed genoeg is om zich met die grootheden te meten (al is er voor mij maar één grootheid) en of ie me überhaupt bekoren kan. Als dat namelijk het geval is, ben ik de eerste om op de dag van de release naar de winkel te rennen (lees: de distributeur lastig te vallen met de vraag of ik een gratis exemplaartje thuisgestuurd kan krijgen).

WASLIJST

Ik wilde eerst even zien wat er zoal vernieuwd en verbeterd was aan TIF 2004 ten opzichte van z'n voorganger en pakte het persbericht erbij. Daarop trof ik een waslijst aan aanpassingen, verbeteringen, vernieuwingen en meer van al dat.
De eerste vraag die er dan in mijn hoofd opkomt, is 'goh, was er dan zoveel mis met TIF 2003 joh?'. Vandaar dat ik ook even in de PU-database dook en in PU 12 van 2002 stuitte op het cijfer 67 en de conclusie dat er te veel niet goed zat om langere tijd met die game in de weer te willen zijn.
Oké, dat verklaart die hele lijst van het persbericht dus, al was Sony waarschijnlijk destijds net zo tevreden over TIF 2003 als ze nu zijn over TIF 2004.
Als we de briefing moeten geloven, krijgen we nu meer gelicenseerde spelers en teams (nee, niet die van de ere- en eerste divisie clubs en het Nederlands elftal; bij veel clubs zijn het qua naam en uiterlijk zelfs niet eens gelijkende spelers), beter uitgewerkte A.I. en animaties van zowel spelers als stadions, meer realistische gameplay en ball physics en de toevoeging van een shot bar.
Wel, het is nog maar een voorlopige indruk maar ik moet jullie eerlijk zeggen dat veel van deze verbeteringen niet echt duidelijk merkbaar waren. Nu is het zo dat ik de game slechts een paar uur gespeeld heb omdat ik gek werd van het steeds opnieuw moeten opstarten wanneer ie weer eens vastliep tijdens een spelerswissel, maar toch. De spelers ogen nog steeds wat bleekjes, de bal maakt zo nu en dan nog steeds rare curves en zowel medespelers als tegenstanders lijken nog steeds niet altijd even goed te weten wat ze nu moeten doen.


Wie zou er willen ruilen met Ronaldino? Net zo goed kunnen voetballen, maar ook dat hoofd?


Via PlayStation Network kun je elke week het actuele kapsel van Beckham downloaden.


Terwijl tennissers qua outfit steeds meer op voetballers gaan lijken, lijkt 't andersom ook het geval.

TIMING

Wat ik wel duidelijk merkte, is dat er meer nadruk is gelegd op de timing van de spelers. Met te vroeg drukken op de knop win je nauwelijks een luchtduel en volleys kun je in dat geval al helemaal uit je hoofd zetten. Nee, in TIF 2004 wordt echt van je verwacht de knoppen op de juiste momenten in te drukken. Dat kan goed uitpakken maar aan de andere kant ook veel frustraties veroorzaken, aangezien dit gemakkelijk tot bijvoorbeeld een verkeerde beweging of ongewenst schot kan leiden. Maar laat ik niet te veel op de zaken vooruitlopen en al een stempel op deze footie drukken. Wie weet brengt TIF 2004 precies datgene waar de fans van deze reeks op hopen en komen alle door Sony opgedreunde verbeteringen en aanpassingen in de volledige versie wél tot hun recht, zodat alles alsnog op z'n plaats valt. Ik zou aangenaam verrast zijn... ◄


Veel teams en competities om lange tijd zoet mee te zijn.


Grote kans dat TIF 2004 met name op het gebied van gameplay z'n doel voorbij schiet.


NOG NOOIT HAD HIJ GEZIEN
DAT ZOIETS KLEINS EN FRUITIGS
ZO VEEL KRACHT KON ONTKETENEN...
TASTE THE RAINBOW
Skittles
©Masterfoods 2004





bewegingen
an stekende

Heb je vele uren slaap laten schieten vanwege de Diablo-games? Laat dan de koffie maar alvast pruttelen want Sacred zou best eens dezelfde impact kunnen hebben.

Wat ik vind van de ontwikkelingen binnen het RPG-genre? Tja, na Diablo heb ik niet al te veel titels gezien die echt vernieuwend waren. Laten we eerlijk zijn; Diablo verhoogde een jaar of acht geleden de lat en in de jaren die volgden verschenen er slechts een paar titels die zich met deze game konden meten. Da's toch best karig in zo'n lange periode, zeker als je het vergelijkt met andere genres zoals shooters, action-adventures etcetera. Hiermee bedoel ik niet te zeggen dat de hedendaagse RPG ouderwetse rotzooi is maar 't valt niet te ontkennen dat er best wat meer innovatieve stuff geïmplementeerd mag worden (voor zover passend binnen het genre natuurlijk).

ZES CHARACTERS

Het lijkt erop dat ontwikkelaar Ascaron er dezelfde gedachtengang op nahield als ik. In Sacred zag ik weliswaar een hoop verwijzingen naar Diablo maar trof ik ook een aantal dingen aan waar andere ontwikkelaars weinig tot geen aandacht aan besteden.
Zo kun je in Sacred kiezen uit zes verschillende characters: een gladiator, een battlemage, een wood elf ranger, een dark elf assassin, een vampiress en een seraphim. Allen beschikken uiteraard over specifieke kwaliteiten. Zo is de gladiator beresterk, de dark elf assassin een echte martial arts specialist en de vampiress overdag (jawel, dag en nacht spelen een rol in Sacred) een goede zwaardvechter en 's nachts een vampier die in staat is om wolven en demonen op te roepen en een hapje te nemen uit vijanden die vervolgens veranderen in zombie-achtige volgelingen.
Ook relaxed is het feit dat de characters hun quest allemaal op een ander punt beginnen en niet allen hetzelfde meemaken. Dit maakt de replay value een flink stuk groter.

LEKKER FRIS

De game speelt zich af in het koninkrijk Ancaria dat in 2D is vormgegeven, zoals we dat van de meeste RPG's gewend zijn. De characters daarentegen zijn 3D geanimeerd, wat de game een lekker frisse uitstraling geeft.
Met dertig hoofd- en tweehonderd submissies, plus zo'n driehonderd verschillende monsters valt er in Ancaria meer dan genoeg te beleven.
In de dorpjes kun je praten met de bewoners, hints krijgen en missies accepteren (die je goud en andere attributen kunnen opleveren). Bij de smid kun je je veroverde wapens en armor upgraden en een stukkie verderop vind je de tovenaar bij wie je spells kunt samenvoegen tot een combo.
De interface onderaan het beeldscherm zorgt ervoor dat zowel de fysieke als magische acties erg makkelijk uit te voeren zijn. Een druk op de linkermuisknop laat je character slaan, boogschieten en meer van dat soort ongein, terwijl je spells met de rechtermuisknop bewerkstelligt. Alles in realtime uiteraard.

PAARDEN

Het koninkrijk (dat buiten de dorpen ook vele grotten, zand- en grasvlaktes en dergelijke kent) is immens en dus is lopen niet altijd een pretje. Gelukkig is men zo vriendelijk geweest om paarden in deze game te flikkeren. Een hele vette toevoeging, want je komt hierdoor niet alleen sneller van A naar B, je kan ook nog eens vechten terwijl je op het paard zit. Kijk, dat zijn nou van die subtiele dingetjes waar ik op doel wanneer ik het heb over innovatie.
Tel daarbij op de aanwezigheid van online deathmatch met maximaal zestien spelers (player vs. player) plus de co-op campaign voor maximaal vier spelers, en je kunt toch wel stellen dat Sacred een RPG wordt die ons best wel eens heel blij zou kunnen maken.


"Kop op jongen, niet zo zeuren over die vieze smaak in je oor. Effe je broek naar beneden voor wat neusdruppels."

 Meerdere characters en interessante toevoegingen laten een fris windje waaien door het ietwat vergrijzende genre.

 Zo'n acht jaar na Diablo verwacht je misschien nóg wat meer van een soortgelijke RPG.

S.T.A. OBLIV

Ramp in Tsjernobyl achtergr

Je hebt trips, trips! en TRIPS! Boris en J.J. gingen voor Stalker: Oblivion Lost naar Kiev. Het werd een belevenis om nooit meer te vergeten.

S.T.A.L.K.E.R. (wij schrijven gewoon Stalker) spreekt in eerste instantie vooral grafisch en technisch aan maar ook het onderwerp is bijzonder intrigerend te noemen. Ten eerste trek je als privé-soldaat uit puur geldbejag het verboden terrein rond de kerncentrale van Tsjernobyl in, op zoek naar voorwerpen die waardevolle energie bevatten. Ten tweede wil je weten waarom er na jaren opnieuw explosies in het gebied plaatsvinden.

Bijzonder aan Stalker is ook het feit dat deze titel hemelsbreed op 100 kilometer afstand van de ontplofte centrale wordt gemaakt. In Kiev hangt nog steeds een milde straling en het werd je afgeraden het water uit de kraan te drinken (wat J.J. 's nachts in een dorstige bui vergat). De makers van de game zijn zelf slachtoffer van een van de grootste rampen in de historie van de voormalige Sovjet Unie. Hun gelaatskleur was eng geel en niemand zag er echt gezond uit.

MYSTERIES

Het besef dat er veel meer aan de hand was met de ramp in Tsjernobyl dan de overheid wil toegeven, speelt nog altijd een grote rol in het leven van de Oekraïners. Het gerucht gaat dat er geheime nucleaire wapens werden getest in de reactor. Dit gegeven vind je ook terug in de game. De developer kreeg pas na een boel gezeik en gedoe toestemming van de geheime dienst om informatie over Tsjernobyl in de game te verwerken. Denk aan 3D modellen van de reactor en de omgeving. Het is allemaal één op één gekopieerd in de game.

INDRUKWEKKENDSTE TRIP OOIT

De trip naar Kiev was een van onze indrukwekkendste PU-reizen ooit. De armoede, de honderden dieptrieste communistische torenflats, de honderden agenten op straat, de dure winkels die alleen voor maffia en partijbonzen betaalbaar zijn, de rokende Lada's en Wolga's, de casino's vol maffiatypes, de dronken gasten die 's nachts de metrotunnels bevolken... Denk alle Westerse uitingen op straat weg en je leeft gewoon in de SU anno 1970. Bizar gewoon.

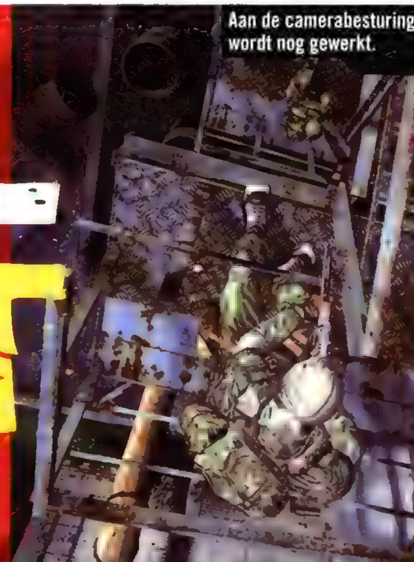


De erfenis van het communisme eist nog steeds zijn tol in de Oekraïne. De service is bar slecht omdat men z'n loon toch wel krijgt, iedereen is doodsbang als je filmt (aaah KGB), de politie laat je zweten als ze er zin in hebben en de communistische opsmuk van de gebouwen is nog steeds zwaar bombastisch.

En toch hebben we veel plezier gehad. Omdat we zagen dat de jonge Oekraïners er ondanks alles iets van proberen te maken, omdat we op spekgladde straten constant op onze plaat gingen, omdat het hilarisch wordt als je in een lege zaal een kwartier op je ontbijt moet wachten, omdat je bij de meeste wagens denkt dat ze spontaan de geest gaan geven, omdat de wodka spotgoedkoop is, omdat alle vrouwen je leuk vinden terwijl in Nederland niemand naar je omkijkt. Kortom, omdat Kiev zo totaal anders is dan Nederland.

.L.K.E.R.
ON LOST

ond voor fraai ogende RPG-shooter


Aan de camerabesturing wordt nog gewerkt.

Een videovoorstelling van een uur maakte ons vooral nieuwsgierig. Niet alleen naar de game maar vooral naar de mysteries rond de ramp van Tsjernobyl. Die mysteries, de ontoegankelijkheid van het gebied en de omvang van de ramp bij de kerncentrale, vormen het indrukwekkende achtergrondverhaal van de game.
We kregen een film te zien van een desolate spookstad in de buurt van de kernreactor en dat was ronduit luguber. Er stonden nog bierblikjes in het voetbalstadion en op een vervallen speelplaats lag een in de haast achtergelaten pop.
Alles is overwoekerd door planten en gras. Er woonden 300.000 mensen in deze stad en die moesten allemaal hun huis uit. Wat overblijft is een absurd tafereel. Rijen flatgebouwen staan er verlaten bij. Hier hebben duizenden mensen gewoond en nu kun je gewoon door de lege appartementen lopen. Er liggen nog boeken en er hangen nog schilderijen aan de muur.

BIZAR CONCEPT

In deze wereld waarin bijna elk object interactief is en onderhevig aan een physics-engine waar de makers van Half-Life 2 nog wat van kunnen leren, ben jij een eenzame huurling opzoek naar objecten, opdrachten en vooral een manier om snel rijk te worden.
Je bent een Stalker en zonder de hulp van andere Stalkers zul je het spel niet uitspelen. Je status moet omhoog, je moet opdrachten uitvoeren, objecten verzamelen en het mysterie rond de nieuwe ontploffingen ontrafelen.
Je hebt de andere Stalkers nodig maar als je er een puinhoop van maakt, is het in theorie mogelijk dat een computergestuurde Stalker het spel uitspeelt voordat jij bij het einde bent. Een bizar concept dat illustreert hoe goed de A.I. in deze game is.

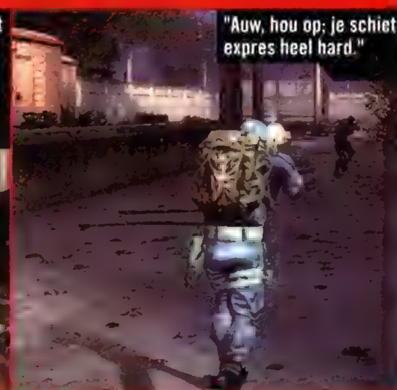
R.P.G.

Tijdens ons bezoek aan GSC Game World, waar overigens ook hard gewerkt wordt aan Cossacks 2: The Napoleonic Wars, stonden de makers net op het punt om een belangrijke beslissing te nemen over de multiplayer features van het spel.
Je zou van Stalker namelijk kunnen zeggen dat het een RPG is en niet zozeer een platte first-person shooter. Je status als huurling is extreem belangrijk. Je kunt het gebruiken om objecten, upgrades en opdrachten te ruilen met andere Stalkers.
Er is een bar waar je alleen naar binnen mag als je al een behoorlijk aanzien hebt opgebouwd. Hier kun je alles wat los en vast zit, kopen van anderen. Wapens kunnen op verschillende manieren worden geupgrade en als je halverwege het spel bent, zul je zien dat jouw character echt een eigen identiteit heeft gekregen.
Een character waar je voorzichtig mee wilt zijn. Je wilt overleven in de zogenaamde exclusion zone. Je moet voorkomen dat je character een te hoge doses straling oploopt. Je moet voor eten zorgen, voor voldoende rust en natuurlijk moet je altijd op je hoede zijn voor de verschillende gemuteerde monsters die het gebied onveilig maken...
Je begrijpt dat we niet kunnen wachten op de eerste 'hands-on' van deze game.

GAMES UIT HET OOSTBLOK

Steeds meer spellen komen uit het Oostblok en als je bent geland op het vliegveld Borispol-Oekraïne begrijp je ook waarom.
Dit land is nog lang niet over de economische catastrofe van het communisme heen; op de neonreclames, de winkels van Gucci en Versace na, is er nog geen hol veranderd. Wegrottende Lada's braken gifgassen uit, mensen wonen in torenflats waar je nog niet dood aangetroffen wil worden, alles is grijs en er staat politie op elke hoek. Het is pijnlijk om als verwende Westerling te constateren dat de prijs van jouw hotelkamer, 180 euro, even hoog is als het maandsalaris van de meeste programmeurs van GSC Game World.
En dat is dus de belangrijkste reden voor de opkomst van Oostblok-games: personeel kost hier bijna niks.
Daarbij komt dat het opleidingsniveau bijzonder hoog is. Zo wordt in het geval van Stalker, de A.I. ontwikkeld door ex-atoomgeleerden en ex-ruimtevaartdeskundigen. We vroegen zo'n rocketscientist waarom hij games was gaan maken en zijn antwoord was even nuchter als logisch: "it's better for the world if I design games instead of nuclear missiles". We waren het er roerend mee eens.


Vanwege een valse start bij de 100 meter bielzenlopen, werd de deelnemer terecht teruggeschoten.


"Auw, hou op; je schiet expres heel hard."


"Huh, een foto voor de PU? Ooooh Holland. Cruijff, Sylvie Meiss, De Bauers..."

GSC GAME WORLD • THQ • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.STALKER-GAME.COM

REVIEWS

Als je het rijtje rechts op deze pagina bekijkt, lijkt 't alsof we dit nummer veel minder reviews hebben dan gebruikelijk. En hoewel we inderdaad niet kunnen spreken van een topmaand qua spelaanbod, is het voor een deel 'gezichtsbedrog'.
In de rechterkolom staan namelijk altijd alle reviews die je nog tegoed hebt na deze pagina en in dit uitzonderlijke geval (een special als coverview) hebben we er al een redelijk aantal gehad. In de shooter special staan namelijk reviews van Breed, Socom II, UT 2004, Far Cry en Dead Man's Hand. Tel die er dus maar bij op, dan valt de schade nog wel mee.
Over schade gesproken; zoals je in 't vorige nummer hebt kunnen lezen, zijn alle gasten die dit jaar op wintersport waren, weer heelhuids teruggekeerd... alleen ondergetekende moet nog vertrekken. Eind deze week (= 28 februari) is het zover dan gaat de Laguna bepakt en bezakt richting Oostenrijk voor een welverdiende (toch?) skivakantie. Mocht er daar iets mis gaan, dan zullen jullie dat vast al op het Powerweb gelezen hebben. Niks gezien? Gelukkig, dan ben ik weer veilig terug. Hieronder mijn hoogte- en dieptepunten uit meer dan dertig jaar wintersport.

ED

00-10	1995: zeven uur file-rijden over de laatste 150 kilometer.
10-20	1989: terugreis van 23 uur met de bus uit Italië.
20-29	1997: het is zelfs 's nachts te warm voor de sneeuwkanonnen.
30-39	1991: spier gescheurd halverwege een lange off-piste tocht in Frankrijk.
40-49	1970-1978: meer wachten dan skiën tijdens kerstvakanties.
50-59	1977: eerder naar huis wegens heimwee naar toenmalig vriendinnetje.
60-69	1992: zeven dagen chocolademousse als toetje in Oostenrijk.
70-79	2002: zoon Koen doet als zesjarige, de skileraar voor hoe 't moet.
80-89	1989: in m'n eentje naar de Dolomieten; de hele dag skiën met m'n walkman op.
90-99	1975-2003 terugkijkend naar je eigen perfecte parallelle spoor door de verse sneeuw.

CHEATS, WALKTHROUGHS OF TIPS NODIG? CHECK DAN:
WWW.GAMEWINNERS.COM
WWW.GAMEFAQS.COM

SCORE 92

GRAPHICS 9 | REPLAY 9 | GAMEPLAY 9

Mocht je als Cube-bezitter deze maand een spel willen aanschaffen dan kan ik je MGS The Twin Snakes van harte aanbevelen. Wat



METAL GEAR SOLID
THE TWIN SNAKES

De voortekenen waren goed; en nu weten we het zeker; MGS op de Cube is echt een voortreffelijke game geworden.

Metal Gear Solid The Twin Snakes is zoals ie had moeten zijn. Als fan van de serie heb ik genoten en verveelde me geen moment tijdens mijn zoveelste sluiptocht door het streng-beveiligde complex op Shadow Moses eiland.
Metal Gear Solid is dan misschien niet het eerste sluipspel dat de GameCube aandoet, Splinter Cell was een fractie eerder, maar (en ik weet dat meneer Meijroos het niet met me eens is) Splinter Cell haalt 't in mijn opinie niet bij Metal Gear Solid!
Het avontuur van Sam Fisher is te realistisch en daardoor te langzaam. Je vervalt al snel in 'als het niet lukt, probeer het opnieuw' gameplay. Daarbij komt ook nog dat Splinter Cell veel minder een geheel vormt. Sam's missies bijvoorbeeld staan wat omgevingen betreft, geheel los van elkaar. Dit in tegenstelling tot het verhaal van Solid Snake dat zich in één en hetzelfde gebied afspeelt. Verder geeft uitgever Konami je als speler meer vrijheid. Je wordt zelfs uitgedaagd leuke dingen uit te proberen, je moet immers wel lol hebben tijdens het spelen, niet dan? En laten we eerlijk zijn, Solid Snake is meer held dan Sam ooit zal zijn. Toch?

KUNSTWERK

Zoals velen weten is dit avontuur een remake van de PSone klassieker. Gelukkig is het niet bij oppoetsen van de graphics gebleven maar is het hele spel vanaf de grond af aan weer opnieuw opgebouwd.
Konami werkte samen met de mensen van Silicon Knights (Eternal Darkness) en stelde een echte filmregisseur (Ryuhei Kitamura) aan. Het oorspronkelijke script werd hier en daar aangepast, veranderingen die overigens alleen de echte fans zullen opmerken. Denk bijvoorbeeld aan Otacon die niet door zijn enkel gaat maar geraakt wordt door een kogel. Ook de voice-overs zijn opnieuw ingesproken en zijn beter dan ooit. Daar dragen de verbeterde gezichtsuitdrukkingen uiteraard hun steentje aan bij. De emotie druipt op sommige mo-

"IK BEN ER VAN OVERTUIGD DAT WE MGS: TTS IN HET RIJTJE BESTE CUBE-GAME 2004 TERUG ZULLEN VINDEN."

PSONE VS GAMECUBE

Het is natuurlijk een beetje oneerlijk om deze twee machines met elkaar te vergelijken. Maar toch, bekijk de plaatjes gewoon even. Opgepoetst of niet soms?





Ik moet dat &%$#"!$ boodschappenbriefje hier ergens hebben verloren. Kom ik natuurlijk weer met het verkeerde type tampons thuis."

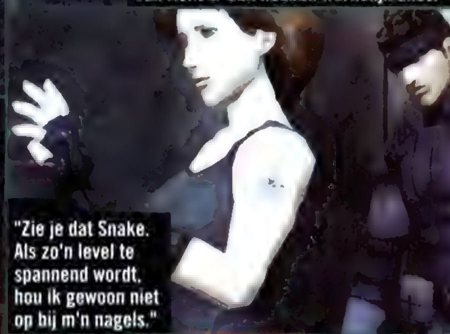
SILICON KNIGHTS • KONAMI • TEL. 030-6622332 • WWW.KONAMI-EUROPE.DE

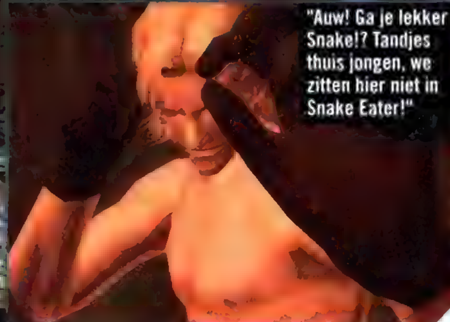
zeg ik, hier koop je toch gewoon meteen een Cube bij!













menten van het scherm. Op die momenten weet je dat je te maken hebt met een klassieker.

KUNSTSTUKJE

Wat Konami, Silicon Knights en Kitamura klaar hebben gespeeld is werkelijk een kunststukje te noemen. Het verhaal van MGS stond al als een huis maar met wat kleine aanpassingen komt het nu misschien nog wel sterker over. De kracht van de GameCube lijkt volledig te zijn benut door Silicon Knights.
Met name Ryuhei Kitamura heeft de vele tussenfilmpjes zo voortreffelijk weten te regisseren dat je zou zweren een actiefilm te bekijken. Als ik zeg dat de vonken er vanaf spatten dan is dat nog een understatement; Kitamura stopt zoveel dynamiek in iedere tussenfilm... Close-ups worden snel afgewisseld met slowmotion waarbij de camera om de karakters heen draait, waardoor de actie nog dynamischer in beeld komt. Zelfs een simpele dialoog ziet er spannend uit, waarbij de eerste ontmoeting met Cyborg Ninja en het vuistgevecht van Solid en Liquid werkelijk adembenemend zijn te noemen.



TE MAKKELIJK

Deze Metal Gear remake is haast perfect. Ik zeg haast want als fan moet ik effe mierenneuken. Dit avontuur is namelijk te makkelijk. Dat komt omdat veel bewegingen zijn geleend van het Sons of Liberty avontuur voor de PS2. Als speler kun je nu veel makkelijker soldaten in slaap schieten. Je kijkt gewoon even door de ogen van Snake, mikt en haalt de trekker over. En dat maakt het er toch wel een stuk eenvoudiger op. Wel moet ik er meteen bij zeggen dat indien je gesnapt wordt door een bewaker, je meteen een kwartet zwaarbewapende gasten achter je reet aan hebt. Dan kun je je natuurlijk ergens onder of in verstoppen, maar ook de bad guys hebben wat geleerd van Sons of Liberty. Ze gaan vrij georganiseerd te werk en kammen de hele kamer adequaat uit.

SPEL VAN HET JAAR

Metal Gear Solid The Twin Snakes is een totaal product. Het klopt van A tot Z. Je mag zeggen dat je van het sluipgenre moet houden en je hebt ook helemaal gelijk als je zegt dat je door die vele momenten van slap gelul heen moet (slechts ietsje minder langdradig dan in SoL), maar als je de game in z'n totaliteit beziet, dan kun je niet anders dan concluderen dat we hier te maken hebben met een juweeltje.
Muziek, beeld en verhaal smelten samen in een emotioneel avontuur, waar je onherroepelijk in wordt meegezogen.
Ik ben er van overtuigd dat we aan het eind van het jaar Metal Gear Solid: The Twin Snakes in het rijtje beste Cube-game 2004 terug zullen vinden. ◄

SPOILERS!!

Dit kader niet lezen als je in het spel verrast wilt worden!!!!!
Je ontkomt er niet aan; kleine grapjes die de makers in het spel hebben gestopt. In de PSone versie zagen we een filmpje van Policenauts langskomen en een oude PSone op een bureau staan.
In deze versie heeft het Policenauts filmpje plaats gemaakt voor ZOE: Second Runner, is de PSone veranderd in een Cube met Wavebird controller en als leukste de twee grappige Nintendo figuurtjes. Ook zal Psycho Mantis je geheugen weer lezen.
Zorg dus voor wat save files van leuke spelletjes. Zoals iets van Konami of zelfs van Nintendo zelf. Eternal Darkness bijvoorbeeld.

FULL-SCREENSHOT



GENRE: STEALTH ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: 26 MAART

SCORE 81

GRAPHICS 6 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8

Als je op zoek bent naar flitsende en intuïtief aanvoelende arcade actie dan moet je bij Nightshade zijn. De grafische achterstand moet je dan wel voor lief nemen.

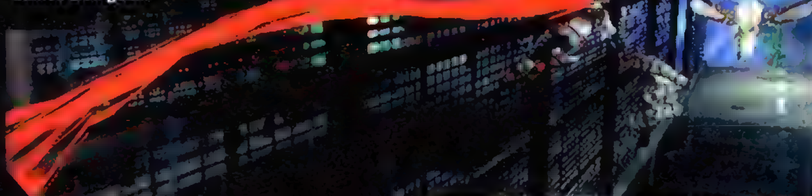
NIGHTSHADE

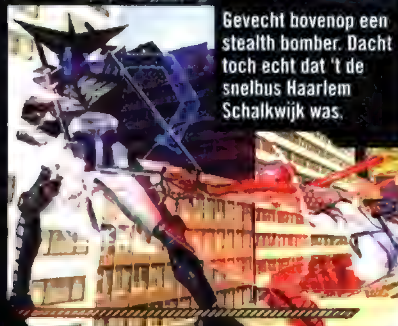
Dat Sega het als uitgever en ontwikkelaar goed doet, moge duidelijk zijn want ze blijven continu met nieuwe games komen. Dankzij Overworks kreeg Sega minder dan een jaar geleden een stijlvolle – zij het iets te frustrerende – remake van hun klassieke ninja game Shinobi in handen. Ontwikkelaar Overworks heet nu Sega Wow... en Shinobi werd Nightshade.

What's in a name? Tja, ik weet dat het er verder niet toe doet, maar de originele titel Shinobi viel bij mij toch beter in de smaak. Het is weer eens lekker aangepast voor 'ons westerlingen'. Want in de Tokio Game Show special een paar maanden geleden heb je al kunnen lezen over Kunoichi: Shinobu. Dezelfde game dus, maar dan met een naam die daadwerkelijk bij het ninja thema past.
Maar goed, laten we hier verder geen worden aan vuil maken. De hoofdpersoon is dezelfde Shinobu, oftewel een vrouwelijke ninja, en de opvolgster van de mannelijke krijger uit deel één is precies in dezelfde stijl ontworpen en mixt een flinke dosis sci-fi en fantasy met het ninja genre. Zo blijkt haar masker vol te zitten met elektronische snufjes, iets wat overigens alleen naar voren komt in de vette filmpjes en geen onderdeel uitmaakt van de gameplay zelf.
Ook de omgevingen en vijanden verlaten regelmatig de traditionele setting, wat bijvoorbeeld kan resulteren in het thrashen van ninja-cyborgs bovenop een vliegende stealth bomber.
Het verhaal achter dit alles concentreert zich wederom rond Akujiki, het krachtige demonenzwaard. Inderdaad, het wapen waarmee je in het voorgaande deel kont schopte. Het kwaadaardige zwaard is in allemaal kleine stukjes gebroken en het is jouw taak om deze te vinden.

VERBETERINGEN

De gameplay vertoont vele overeenkomsten met Shinobi maar is gelukkig voorzien van de nodige verbeteringen. De belangrijkste wat mij betreft is de mogelijkheid om vanaf verschillende punten in een level verder te gaan, mocht je op ongelukkige wijze om het leven komen. Bij deel één werd je als je doodging zonder pardon naar het begin van het level verplaatst, ongeacht je positie van dat moment. Uitermate frustrerend, zeker gezien het spel de nodige 'trial and error' kent.


Die wil ik weleens door een draaideur naar binnen zien gaan.


Gevecht bovenop een stealth bomber. Dacht toch echt dat 't de snelbus Haarlem Schalkwijk was.

Deze draait om het doorlopend uitschakelen van een serie vijanden, waarbij er maar een bepaalde tijd tussen jouw aanvallen mag zitten. Doe dit correct en iedere verslagen vijand blijft doodstil staan, om aan het eind van de slachtpartij met z'n allen tegelijk uiteen te vallen. En ditmaal kan je ongelooflijk veel vijanden aan één rits kapot hakken; een bekend fenomeen voor fans van whoop-ass films. Dit ziet er niet alleen heel sick uit, maar levert je ook nog eens leuke punten op.
De grootste minpunten zijn de eenvoudige leveldesigns en de achterhaalde graphics, die vooral geplaagd worden door een gebrek aan detail. Deze simpelheid dient echter wel een doel; de actie is hierdoor namelijk razendsnel en loopt zonder hapering, zelfs met een flinke hoeveelheid badguys in je buurt. Ook de camera reageert super en geeft je volledige controle.

> "DE CAMERA REAGEERT SUPER EN GEEFT JE VOLLEDIGE CONTROLE"

Maar de actie zelf is eveneens opgevoerd. Je hakt er nog steeds op los met simpele aanvallen, terwijl je om je vijanden heen springt en over muren rent. Met je Ninja-dash kan je jezelf razendsnel over korte afstanden verplaatsen en een lock-on zorgt ervoor dat je je doel nooit mist. Verder kan je shurikens werpen (ninjasterren, voor de onopgeleide) en heb je de magische allesverwoestende Shinobi-aanval tot je beschikking.
Nieuw is de mogelijkheid om te trappen, een aanval die in sommige gevallen eveneens als alternatieve verdediging is te gebruiken. Het terugtrappen van een raket naar de afzender is natuurlijk altijd leuk.

SICK

Ook de Tate-combo keert terug.


Hé kleine viezerik, zit je weer stiekem foto's te maken voor die vunzige website van je!"

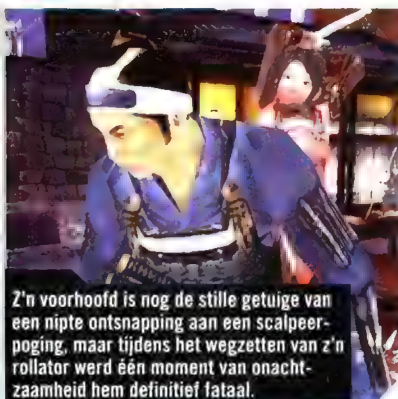
FULL-SCREENSHOT



SEGA WOW • SEGA • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.SEGA.COM
GENRE: ACTIE • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

GRAPHICS 6 REPLAY 7 GAMEPLAY 7 77

Het Tenchu-concept heeft al een flinke bos grijze haren. Toch lijkt Activision er maar geen genoeg van te kunnen krijgen met deze keer als nieuwtje de Xbox Live support.


Z'n voorhoofd is nog de stille getuige van een nipte ontsnapping aan een scalpeerpoging, maar tijdens het wegzetten van z'n rollator werd één moment van onachtzaamheid hem definitief fataal.

Zoals de titel al doet vermoeden hoopt Activision met deze Xbox incarnatie van de nieuwste Tenchu-telg de serie opnieuw in het zonnetje te zetten. Wij hebben echter gehoord dat het ook best wel eens zou kunnen gaan regenen.

Daarvan is Tenchu overigens niet het enige goede voorbeeld, maar waar anderen een statische wereld ontwierpen waarin het allemaal draait om de ninja, bedacht Activision een volledig interactieve realitime gerenderde wereld waarin de ninja een bescheiden rol speelt. Misschien is dat overigens mede de reden dat de Tenchu-serie nooit echt goed van de grond is gekomen. De graphics laten het altijd afweten en de ninja is nooit echt in controle over zijn omgeving. Dat voelt vreemd aan want je verwacht meer van een ninja.

WALLHUG

Deze Return From Darkness heeft hier en daar wat dingetjes die we nog niet eerder in de serie tegenkwamen, zoals bijvoorbeeld de wallhug move.

line deathmatch gedeelte en een two-player co-op mode waarbij je met z'n tweeën tegen de computer speelt. Dat is misschien nog wel het leukste. Vooral als je met iemand speelt die het spel serieus neemt en niet de hele tijd probeert Harikiri te plegen. Tenchu: Return From Darkness is een goede maar soms wat wisselvallige game geworden waarbij sommige missies echt spannend zijn en andere uitblinken in de frustratie die ze opwekken.
Deze Xbox-versie is wél aanzienlijk beter dan z'n PS2-voorganger, ook al zitten er nog genoeg fouten en slordigheden in de game, en dat heeft zijn weerslag op het cijfer.
Wil je van de game genieten dan moet je bereid zijn door een hele zure grafische appel heen te bijten en je neer te leggen bij het gebrek aan overzicht dat je soms hebt.
Ik had zelf graag wat meer realisme gezien en een beetje meer toegankelijkheid. Verder kan ik je deze titel van harte aanbevelen als je hebt genoten van alle voorgaande delen. ◄



TENCHU
RETURN FROM DARKNESS

Tenchu: Return Form Darkness is een opgepoetste versie van Wrath of Heaven die eerder uitkwam op de PlayStation 2. De Xbox-versie kent twee nieuwe singleplayer levels, een aantal nieuwe moves en extra's en natuurlijk de mogelijkheid om het spel online te spelen via Xbox Live.

Hierbij sta je met je rug plat tegen de muur en je beweegt zijdelings zodat je schaduw en je lichaam altijd verstopt zijn voor de vijand.
Als de vijand je vindt, ben je de sigaar want hij achtervolgt je overal. Je zult 'm moeten afslachten of een andere truc bedenken. Maar als je gepakt wordt en sterft, hoef je gelukkig niet meer het hele level opnieuw te spelen, zoals het geval was op de PS2, dat was echt tergend.
Daarbij kun je nu ook doodgaan, 'herstarten' en al je items houden; dat is een belangrijke vooruitgang want in het verleden werd je soms compleet gestoord als je een heel stuk overnieuw moest spelen.

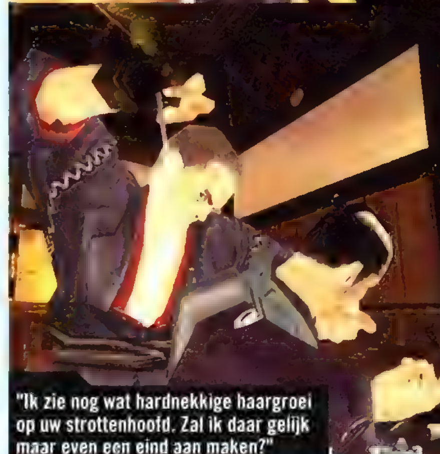
> "WIL JE VAN DE GAME GENIETEN DAN MOET JE BEREID ZIJN DOOR EEN HELE ZURE GRAFISCHE APPEL HEEN TE BIJTEN."

Dat laatste is misschien nog wel het belangrijkste maar daarover verderop in dit verhaal meer.
Eerst wil ik het even hebben over de kwaliteit van de Tenchu-serie in het algemeen. Vreemd genoeg heeft de serie naar mijn bescheiden mening nooit de waardering gehad die het verdient.
In het begin was Tenchu namelijk echt origineel. Ook al waren er wat problemen met de besturing en de A.I.; sneaken met ninja's was gewoon een heel dope idee voor een game.

TWO-PLAYER CO-OP

Zoals ik eerder al zei, is er dus ondersteuning voor Xbox Live. Er is een on-


"Hoe vaak heb ik je niet gewaarschuwd! Japanse nootjes moet je nooit in de lucht gooien en met je mond opvangen!"


"Ik zie nog wat hardnekkige haargroei op uw strottenhoofd. Zal ik daar gelijk maar even een eind aan maken?"

ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM

GENRE: ACTION ADVENTURE • AANTAL SPELERS: 1 - 2 - ONLINE GAMEPLAY VIA XBOX LIVE • VERWACHT: OUT NOW

SCORE **80** | GRAPHICS 8 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 9

Een fraai nieuw deel in de Metroid-serie, jammer dat werkelijke spanning en vernieuwing pas in de slotfase zijn te vinden.



METROID ZERO MISSION

Voorspelbaar avontuur met sensa

Na het briljante Mario & Luigi kunnen avontuurlijk ingestelde GBA-bezitters alweer uitzien naar een volgende mobiel meesterwerkje; komende maand bejubelen we namelijk Boktai in de PU. Als tussendoortje hebben we deze maand de nieuwe Metroid. Ook niet mis.

Het was meteen al een mysterieuze titel: Metroid: Zero Mission. Kort na de aankondiging werd bekend dat het een soort remake van de allereerste Metroid (uit de tijd dat Ed nog een matje droeg, 1986 of zo) zou worden. Veel meer hoorden we er niet over. En toen lag ie zomaar ineens op de deurmat, eerder dan verwacht. En alweer de volgende avond speelde ik 'm uit, ook eerder dan verwacht.

Je hebt je blik natuurlijk al even op het cijfer laten vallen en dus gezien dat ik ondanks de korte speelduur dik tevreden ben over deze Metroid. Omdat ik je wil uitleggen waarom, ben ik gedwongen enkele van de mystieke geheimen die dit spel omhullen op te helderen.
Dat voelt een beetje als heiligschennis, want eigenlijk hoor je er spelenderwijs zelf achter te komen wat deze game te bieden heeft.
De Metroid-ervaring berust op de suspense van verkennen, je verdiepen in raadselachtige toestanden en meegesleurd worden door dramatische plotwendingen.
Ik neem het je dus niet kwalijk als je deze review even overslaat tot je de game zelf hebt afgerond. Het hoeft je niet meer dan vijf uur te kosten.

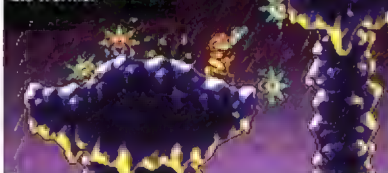
MIXED METROID

Ah, je bent er nog. Goed. Allereerst schiet de term remake tekort om de inhoud van Zero Mission te omvatten.
Namen van gebieden en eindbazen zijn hetzelfde als in het origineel en de plattegronden zijn in grote lijnen vergelijkbaar van opzet; toch is de invulling van de plattegronden nieuw, met verse puzzels en platformuitdagingen.
Om deze te passeren krijg je voorwerpen in bezit die in de eerste Metroid nergens waren te vinden. De meeste ben je overigens wel tegengekomen in de andere 2D-Metroids: Metroid II (GB) Super Metroid (SNES) en Metroid Fusion (GBA), en ook de meeste vijanden kwam je in deze games al eens tegen.

Je zou Zero Mission kunnen zien als een soort Mixed Metroid, een samenraapsel van Metroid-elementen. Geen rommelig allegaartje overigens, de boel is strak samengesmeed en gestroomlijnd.
Iemand die nog nooit een Metroid-game heeft gespeeld, zal niet weten welke elementen wel of niet gerecycled zijn uit eerdere delen. Hij zal zich ook verbazen over het zeer vriendelijke spelontwerp; er wordt steeds netjes aangegeven waar je naartoe moet, en precies als je denkt 'verdikkie, een savepunt zou nu toch wel welkom zijn', blijkt het ding achter de volgende deur te zitten.

GEMAKKELIJKER

Mede door hierboven beschreven behulpzaamheid is Zero Mission een stuk gemakkelijker dan Super Metroid en Metroid Fusion. Niet kleiner dus, maar gemakkelijker, helemaal als je de twee laatstgenoemde games al eens gespeeld hebt.
De meeste vijanden zijn niet meer dan laservoer, je blaast ze achteloos uit de weg, en als je zo hier en daar eens geraakt wordt, kost dit je te weinig energie om je er druk om te maken.
De puzzels zijn weliswaar anders dan in de voorgangers maar omdat je nu eenmaal geleerd hebt op de Metroid-manier te denken, zijn ze te doorzichtig om je lang op te houden.
En zo stoom je roekeloos en zonder veel oponthoud door richting Mother


Ik heb het altijd al gedacht... Metroid is van dezelfde makers als Worms.


Je staat daar wel mooi te staan; maar pasfoto's gemaakt door een automaat, worden door de gemeente niet geaccepteerd voor paspoort of rijbewijs.



Kijk dat beest nou met dat geweertje. Alsof een olifant met z'n postzegelverzameling bezig is.

ROID
ISSION
tioneel slot

Brain, terwijl je ondertussen voorwerpen verovert die nauwelijks als veroveringen aanvoelen. Hierdoor speelt de game lekker weg, maar ontbreekt het gevoel van werkelijke voldoening.
En nu komen de spoilers…

UNIEKE TRAKTATIE

Na het verslaan van het moederbrein is je avontuur nog niet voorbij. Er volgt een prachtige ontknoping in twee delen die je nog een dik uur aan het scherm houdt gekluisterd. Deze slotfase is een werkelijk unieke traktatie van deze Zero Mission en geeft een nieuwe dimensie aan het Metroid-universum. Laat ik het nog een beetje mysterieus houden door te zeggen dat het vooral een tribute lijkt aan de voornaamste inspiratiebron van de Metroid-serie: de film Alien.
Echt bijzonder veel moeilijker dan de rest van het spel is dit laatste hoofdstuk overigens niet maar ik vond het wel heel erg spannend allemaal. Juist omdat het zo anders is dan de rest van het spel, had ik telkens geen idee wat me stond te gebeuren, en dat was nog wel wat. Ben benieuwd of er meer spelers zijn die zo tegen het eind van het avontuur zich net als ik gedwongen voelen iets te zeggen als: "Hehe, and now it's payback time!"

LUGUBERE PIANORIEDELS

Speerpunt van de Metroid-ervaring is altijd al de sfeer geweest en Zero Mission is wat dat betreft geen spelbreker. Plotwendingen gaan vergezeld van schitterend, vaak bewegend, artwork en zowel platformen als achtergronden zijn rijkelijk versierd met uiteenlopende details. Meer nog dan in Metroid Fusion is aan de game een mythologisch/archeologisch thema meegegeven, dus aan Chozo-standbeelden en occulte muurschilderingen geen gebrek dit keer.
De muziek loopt uiteen van epische koorvocalen tot lugubere pianoriedels en flarden mysterieus computergefluister, samenvloeiend met de geluidseffecten tot de onheilspellende audio die je in een Metroid-game verwacht.


Ik heb 't altijd al gedacht… het is gewoon Gretha Smit!



Die is duidelijk effe een blokje om.

> "ER GEBEUREN DINGEN IN DIT SPEL DIE FANS EIGENLIJK NIET MOGEN MISSEN."

BLIEPJES EN BLOBJES

Er bestaan gamers die Super Metroid roemen als de beste game aller tijden (zo zette het Amerikaanse spellenblad EGM de game op nummer 1 van hun top 100) en daar valt best wat voor te zeggen. Zero Mission is van hetzelfde kaliber maar omdat de gameplay in grote lijnen identiek is aan die uit Super Metroid en Metroid Fusion is het allemaal inmiddels wel een stuk minder spannend en verrassend. Alleen het laatste stuk weet het sensationele gevoel van de eerste keer Super Metroid te evenaren, de rest is toch een beetje 'been there, done that.'
Mensen die nog nooit een Metroid gespeeld hebben: halen deze game! Datzelfde advies geef ik, met een ietsje meer aarzeling, aan de echte Metroid-fans. Er gebeuren dingen in dit spel die fans eigenlijk niet mogen missen. Zo wordt een verrassend nieuw inzicht gegeven in de relatie tussen Samus en de Chozo, en na het uitspelen van Zero Mission krijg je als bonus de originele Metroid (uit de tijd dat J.J. nog korfbalde, 1986 of zo) voor je kiezen, compleet met alle bliepjes en blobjes. Daarbij zit de game tjokvol verborgen gangetjes en voorwerpen, dus is de herspeelwaarde dik voldoende.
Zorgt het feit dat je dit avontuur in amper vijf uur uit kunt spelen (ik had 4:23 uur op de teller met 49% verzamelde voorwerpen) ervoor dat je met een twijfelende blik in je portemonnee tuurt, dan kun je beter een maandje wachten. Boktai biedt meer waar voor je geld.

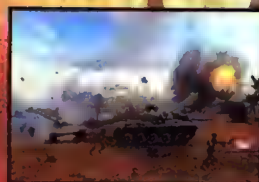
FULL-SCREENSHOT



GENRE: PLATFORM ADVENTURE • AANTAL SPELERS:




PC CD-ROM
BATTLEFIELD
VIETNAM
16+
EA







WARM EN BROEIERIG, MET HIER EN DAAR EEN KOGELREGEN



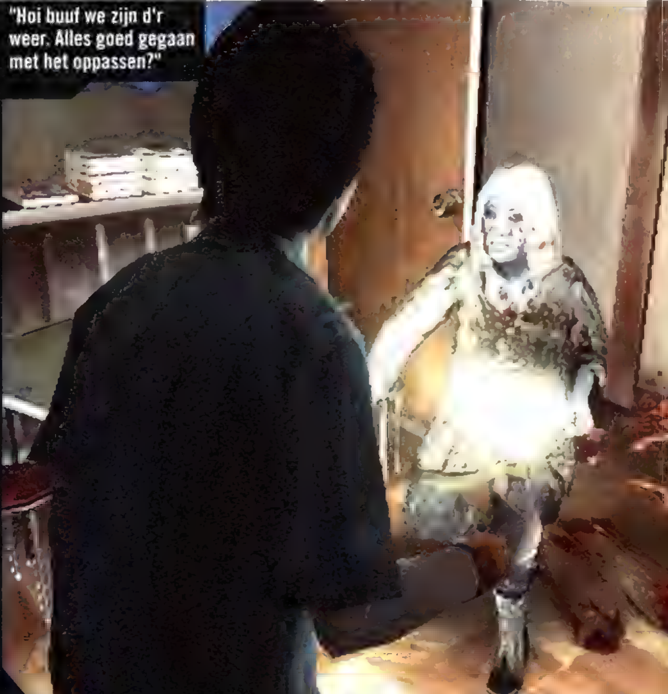
HITTE, LUCHTVOCHTIGHEID EN EEN HALF MILJOEN VIETCONG STAAN TUSSEN JOU EN DE OVERWINNING IN. BIKKEL DOOR JUNGLES, RIVIEREN EN OVER STRANDEN, VAN DE HO CHI MINH-ROUTE TOT DE STRATEN VAN HUE. BESTUUR F-4 PHANTOMS, PBR-RIVIERBOTEN EN M551-TANKS EN PAS OP VOOR DE RUSSISCHE T-54 TANKS, MIG-21'S EN MI-8 HELIKOPTERS VAN HET NOORD-VIETNAMESE LEGER. WELCOME TO THE JUNGLE.

score 81

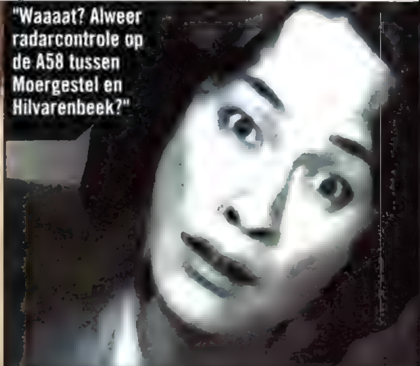
GRAPHICS 7 REPLAY 7 GAMEPLAY 8

Er valt nog wel wat te verbeteren aan Forbidden Siren maar toch verdient de game een plekje tussen het beste wat het survival-horro

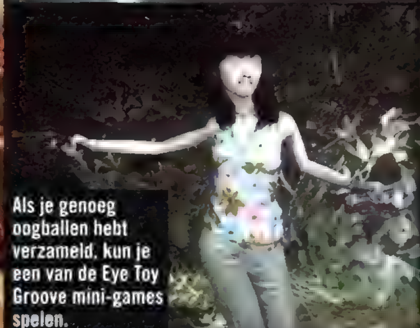
FORBIDDEN SIREN



"Hoi buuf we zijn d'r weer. Alles goed gegaan met het oppassen?"



"Waaaat? Alweer radarcontrole op de A58 tussen Moergestel en Hilvarenbeek?"



Als je genoeg oogballen hebt verzameld, kun je een van de Eye Toy Groove mini-games spelen.

Sony Computer Entertainment Japan komt vrij onverwacht met een gloednieuwe survival-horrorgame. Reden voor ons om te wachten tot het donker wordt, de schoonmakers naar huis te sturen en de bewakingsdienst te bellen om te zeggen dat ze niet vreemd moeten opkijken als ze vannacht gruwelijk gegil uit de spelonken van de PU-redactie horen opstijgen. Brrrr...spannend!

Ik heb een haat-liefde verhouding met het survival-horrorgenre. Aan de ene kant kan ik intens genieten van een zombie die me de stuipen op het lijf jaagt maar aan de andere kant ben ik al een aantal jaar behoorlijk uitgekeken op de belabberde besturing, het vaak zeer voorspelbare plot en de ontelbare deuren die niet open kunnen omdat ze op slot zitten of omdat ze kapot zijn of om wat voor reden dan ook frustratie en ergernis opwekken.
Ik had na Code Veronica en Silent Hill 2 echt zoiets van "oke, en nu weer iets nieuws verzinnen daar in Japan". Maar Konami en Capcom zijn niet de aangewezen partijen om een winnend team te veranderen; daarvoor zijn de verkoopresultaten van respectievelijk Silent Hill en Resident Evil veel te goed.
Gelukkig is Sony wat vooruitstrevender en kunnen we nu eindelijk een aantal frisse originele gameplay-elementen toevoegen aan het genre. Ik zal je vertellen wat Sony bedacht heeft.

SCEJ • COLUMBIA TRISTAR • TEL: 06-52476465 • WWW.PLAYSTATION.COM



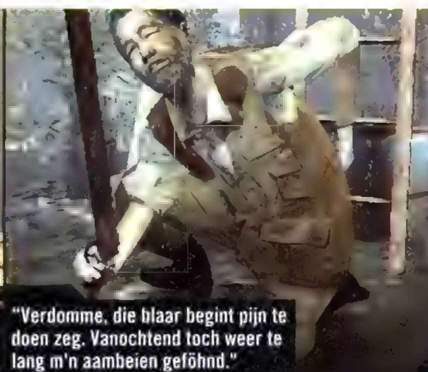
nre te bieden heeft.



"Hé wat moet dat daar? Je zit daar toch niet je rug te snuiten of een Forest Dump te maken? Wat zeg je? Oh, een fax uit Darmstadt ontvangen."



Heel begrijpelijk dat ie effe z'n vingers na gaat tellen.



"Verdomme, die blaar begint pijn te doen zeg. Vanochtend toch weer te lang m'n aambeien geföhnd."



ZOMBIES, AGAIN

Forbidden Siren volgt een aantal hoofdrolspelers, tien om precies te zijn, die een verschrikkelijke gebeurtenis hebben overleefd. In het rustieke Japanse stadje Hanyuda zijn plotseling de rivieren en de zee zo rood als bloed geworden.
Niemand kent de oorzaak maar wat wel zeker is, is dat de doden die in aanraking komen met het duivelse vocht opnieuw tot leven worden gewekt. Het worden afzichtelijke monsters die alleen kunnen bestaan bij de dood van anderen. Ze wurgen hun onschuldige slachtoffers en verdrinken ze in de rode rivier, en ook zij worden zombies.
De tien hoofdrolspelers moeten allemaal in afzonderlijke levels zien te ontsnappen aan de zombies. Sommigen hebben wapens, anderen slechts een stok of helemaal niks. Er is overigens een reden waarom juist deze tien mensen nog niet in zombies zijn veranderd; ze hebben een speciale gave.

SIGHT-JACKING

Deze gave heet Sight-Jacking. Het komt er in het kort op neer dat je door de ogen van anderen kunt kijken. De ogen van je vijanden bijvoorbeeld. Met één druk op de L2 knop verandert het speelscherm in een zee van ruis. Door je linker analoge stick langzaam rond te draaien kun je intunen op het zicht van anderen. Je kunt elke vijand of vriend een knop toekennen, zodat je snel tussen de verschillende gezichtspunten kunt switchen.
Natuurlijk kun je op deze manier je vrienden in de gaten houden maar je kunt ook het traject van een vijand bestuderen zodat je nog beter uit het zicht kunt blijven.
Het wordt allemaal pas echt interessant als de zombies je ontdekken en de achtervolging inzetten. De A.I. is goed en je achtervolgers geven het niet snel op. Zelfs als je je verstopt, zullen ze naar je blijven zoeken. Ze kijken om hoeken en ze maken deuren open om te zien of je ergens binnen zit.
Het is net verstoppertje spelen maar dankzij de Sight-Jacking optie wordt het pas echt spannend. Je kijkt door de ogen van de zombies die je zoeken. Je hoort hun gegrom en gesnuif en soms hoor je ze zelfs lachen. Één ding weet je zeker; als ze je vinden ben je er geweest.

DRIE DAGEN

Het spel speelt zich af gedurende drie dagen. In die drie dagen moet je met de verschillende hoofdpersonen in de levels steeds van A naar B komen. Dit houdt in dat je moet bestuderen hoe het level eruit ziet en vooral waar de zombies zich precies bevinden en wat hun routes zijn.
Op een gegeven ogenblik wordt dit allemaal een beetje eentonig en is het zeker voor gamers met weinig geduld een hele opgave, tenzij je een level kunt spelen met een hoofdpersoon die in het bezit is van een geweer of een gun.
Tot mijn grote teleurstelling begonnen de levels zich op een gegeven moment te herhalen en veranderen alleen de personages waarmee je het level door moet zien te komen.
Vooral de momenten waarop je een blind meisje langs de zombies moet helpen, zorgen voor een behoorlijke dosis frustratie. Dat 'loop-dan-door-trut' gevoel komt overigens wel vaker terug in de game. De besturing en dan met name tijdens de gevechten is echt tergend kut. Precies zoals we dat al gewend waren van de Resident Evil-serie, of misschien nog wel erger.

> "HET IS ECHTE SPANNING EN DAT HEB IK LANG NIET GEZIEN IN EEN VIDEOGAME."

DE SFEER

De atmosfeer in de game is echt fantastisch en dat was mede de reden waarom ik door bleef spelen; ik wilde weten hoe het verhaal verder ging. Ook de cutscenes zijn geweldig. Ze zijn met echte acteurs opgenomen en het gerucht gaat dat het zelfs op film is geschoten. Kosten nog moeite zijn gespaard door Sony.
De muziek is perfect en de geluidseffecten maken het spel luguber en spannend. Grafisch gezien is de game zo zo. Het ziet er mooi uit maar hier en daar is een beetje te veel mist gebruikt en het is allemaal wel erg donkerbruin.
Ik baalde na een tijdje behoorlijk van de suffe gevechten en van de manier waarop de monsters je dood rammelen als ze je te pakken krijgen. Niet echt angstaanjagend en hier hadden de makers veel meer mee kunnen doen. Misschien iets voor het tweede deel.
In de tussentijd ga ik nog even verder spelen want ik kan gewoon geen genoeg krijgen van de sfeer die er in het spel hangt. Ik weet niet wat het is maar iedere keer als ik de controller uit frustratie weg leg, pak ik hem een paar minuten later weer op omdat ik toch nog even verder wil spelen.
Ik denk dat Sony een prachtige prestatie heeft neergezet. Het Sight-Jacking idee is geweldig en ik weet zeker dat ze hier nog veel meer mee kunnen doen. Het is echte spanning en dat heb ik lang niet gezien in een videogame. ◄

GENRE: SURVIVIAL HORROR • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

SCORE 59 | GRAPHICS 5 | REPLAY 5 | GAMEPLAY 6 | STEVEN

Fallout biedt, afgezien van de twee speler-optie, grotendeels ongeïnspireerde en herhalende gameplay.

Sinds die helse vechtpartij waarbij zeker drie jongemannen hun nagels hadden gebroken, was er een streng toegangsbeleid bij Bar-Café De Bruine Snor.

"Ja dat is 'm. Dit is de man die me er tijdens het carnaval uitgooide omdat ik steeds 'Janus haal die banaan 's uit je anus' zong."

FALLOUT BROTHERHOOD OF STEEL

Enige tijd geleden schreef ik een review over Dungeon and Dragons: Heroes, en nu ik daar zo aan terug denk, slaat die eigenlijk ook bijna helemaal op Fallout: Brotherhood of Steel. Met name wat betreft de minpunten....

Fallout is een hack and slash action-RPG volgens het boekje, waarbij de balans zwaar naar de actie neigt. Nou hoeft dat op zich helemaal niet slecht te zijn maar de aanwezige actie is erg simpel van aard. Je kan springen en bukken, waarbij beide handelingen weinig nut dienen. Verder heb je één knop om aan te vallen, waar je de verschillende wapens mee gebruikt en met de zwarte en witte knop kun je tussen de wapens schakelen.
Ik kan niet ontkennen dat het gebruiken van de wapens, die ieder hun eigen bereik hebben, een zekere genoegdoening geeft. De klappen met honkbalknuppels met spijkers en de ijzeren handschoenen komen goed aan. Ook de lange afstand wapens knallen er lekker op los, ondanks dat de schade die ze aanrichten best iets omvangrijker had mogen zijn. En hoe kan het ook anders, met de rechter trigger blijf je op je vijand gericht, wat springen in ontwijken verandert. De linker trigger is voor gebruik van de verzamelde stimpacks (lees: healthpacks), die je op de hogere moeilijkheidsgraden best nodig hebt.

SAAI

De mogelijkheid om je character (gekozen uit drie) te upgraden brengt enkele RPG-elementen met zich mee. Als je genoeg experience points hebt verzameld, gaat je level omhoog (origineel concept) en krijg je punten toegekend. Deze kan je besteden aan een verscheidenheid aan vaardigheden. De meeste verbeteren je statistieken, terwijl andere een speciale aanval met zich mee brengen. Er zijn verder genoeg wapens te koop, en ook aan je uitrusting kan je rommelen. Helaas verandert dit alles helemaal niets concreets aan de gameplay, die daardoor heel erg saai wordt. Dungeon na dungeon loop je op de knop te rammen en probeer je niet te verdwalen. De dungeons zijn namelijk erg donker en als de camera opeens omdraait zonder dat je het doorhebt, loop je rustig weer terug naar de ingang.
Met z'n tweeën is dit best nog wel geinig maar in je eentje word je hier al snel gek van.

"DUNGEON NA DUNGEON LOOP JE OP DE KNOP TE RAMMEN EN PROBEER JE NIET TE VERDWALEN."

CRAPPY RELAX-DEUNTJES

De graphics bieden weinig afleiding, want deze zijn verre van bijzonder. De muziek lijkt nauwelijks aanwezig, totdat je bij een eindbaas komt. Dan beginnen de gitaar-riffs te denderen van bands als KillSwitch Engage en Skinlab, iets waar ik persoonlijk erg blij mee ben. Maar zo gauw de eindbaas het loodje legt, schakelt de audio zonder subtiele overgang weer terug naar Ad Visser's Brainsessions (Lees: crappy relax-deuntjes).
Het ondersteunende verhaal is onderhoudend maar mager. Desondanks is de postapocalyptische science-fiction wereld waarin dit alles zich afspeelt origineel binnen het genre, compleet met gevloek en koeien met twee hoofden (wat wil je nog meer). Nu ken ik de Fallout RPG's voor de PC niet (als eenkennige console gamer), maar deze schijnen geweldig te zijn. Los van herkenbare locaties en rassen, is er qua kwaliteit echter niets om Brotherhood of Steel te associëren met deze games. ◀



Was die lichtgevende gast soms mee met Boris en J.J. naar Tsjernobyl? Hij is in ieder geval dat grietje de hele tijd aan 't stalken.

FULL-SCREENSHOT


INTERPLAY • ATOLL SOFT • TEL: 0318-505464 • WWW.INTERPLAY.COM GENRE: ACTION RPG • AANTAL SPELERS: 1 - 2 • VERWACHT: OUT NOW

SKATE

GRAPHICS 7 REPLAY 6 GAMEPLAY 8 SCORE 74

Bandai's eerste deel van hun vier episodes tellende game laat ondanks enkele tekortkomingen een vrij goede indruk achter en maakt nieuwsgierig naar wat nog komen gaat.



'The patrol feels great'? Nou, die gast is behoorlijk in de olie.



"Die kleintjes zijn ook zó moeilijk te raken."



"Geen excuses slapjanus! Je slikt die Fisherman's Friend onmiddellijk door!"

.hack//INFECTION is een game die je offline speelt, terwijl je de illusie wekt dat je aan een MMORPG deelneemt. Mijn god, hoe ga ik dit uitleggen...

In deze singleplayer RPG die een MMORPG genaamd 'The World' nabootst, kruip je in de huid van iemand die op zijn beurt weer kruipt in de huid van het gamecharacter Kite. Met hem dien je online van alles en nog wat te vergaren, kopen, verkopen en ruilen en tevens te vechten tegen monsters met op te waarderen wapentuig en spells op uitgestrekte vlaktes en in vele kerkers.
Ook is het belangrijk om de offline-activiteiten in de gaten te houden via een fictieve desktop van waaruit je mail van andere spelers kunt checken en verder op de hoogte kunt blijven van wat er zich in de 'echte wereld' afspeelt. Voor degenen die wat trager van begrip zijn: dit alles gebeurt dus zonder internetverbinding!

THE WORLD

The World is een anime-style game die in een niet al te verre toekomst immens populair is; liefst twintig miljoen gamers zijn er aan verslaafd, maar lang niet alles blijkt rozengeur en maneschijn te zijn.
Een klasgenootje van je, die met zijn character Orca tot de beste spelers van The World behoort, haalt je over deze game te checken en maakt jou wegwijs in deze MMORPG. Dan, in de beginfase van de game, verschijnt er door mysterieuze bugs in de data van de game een schepsel dat niet alleen Orca flink te grazen neemt maar er tevens voor zorgt dat jouw maatje die met Orca speelt, in een coma raakt. Kite wordt net op tijd gered door een mysterieus figuur en nadat je in veiligheid gebracht bent, beschik je opeens over een speciaal boek dat je in staat stelt om 'Data Drain' toe te passen. Hiermee kun je speciale items in je bezit krijgen maar belangrijker nog: monsters verslaan door hun data te hacken. Aan jou nu de taak om zowel in The World als de 'realiteit' te achterhalen wat jouw vriend nu precies overkomen is.

.HACK//INFECTION (PART 1)

"CHARACTER-DESIGN EN DE VERHAALLIJN BEHOREN TOT DE STERKSTE PUNTEN VAN .HACK"

TWEE TOPPERS

De imitatie van een MMORPG is in .hack//INFECTION erg goed uitgewerkt. Andere gamers communiceren zowel in The World via hun characters als via email met je; je zou nog bijna een band met ze krijgen.
De interface heb je in no-time onder de knie en battles verlopen in realtime en duren nooit langer dan een minuut zodat het geen duffe aangelegenheid wordt.
Daarnaast heeft Bandai met character-designer Yoshiyuki Sadamoto, bekend van bijvoorbeeld Neon Genesis Evangelion, en scenarioschrijver Kazunori Ito (Ghost in The Shell, Patlabor) twee absolute toppers op het gebied van anime aan boord gehaald. Hun bijdrage aan de .hack-reeks (inclusief de vierdelige anime-serie die bij de games meegeleverd wordt en je meer inzicht geeft in wat er reilt en zeilt in de 'echte wereld') is van onschatbare waarde, want character-design en de verhaallijn behoren tot de sterkste punten van .hack.

KERKERS

Minder fraai zijn de weinig gevarieerde kerkers waarin je horden monsters moet verslaan en het camerawerk dat je constant dient bij te stellen. Dit laatste is op zich niet erg, maar een beetje assistentie zou vooral in hectische gevechten niet slecht uitkomen.
Daarnaast vraag ik me af of pakweg dertig uur aan gameplay toereikend is voor de doorgewinterde RPG-gamer.
De game eindigt abrupt en kan tot teleurstellingen leiden als je niet in je achterhoofd houdt dat er dit jaar nog drie delen zullen volgen.
Heb je genoeg geduld en is je drang groot genoeg om het intrigerende plot te willen ontrafelen (eerst effe huren?), dan kan ik je .hack//INFECTION zeker aanraden.

FULL-SCREENSHOT



BANDAI • ATARI • TEL: 040-2393580 • WWW.DOTHACK.COM
GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 • VERWACHT: OUT NOW

FINAL FANTASY: CRYSTAL CHRONICLES

SCORE **80** | GRAPHICS **9** | REPLAY **8** | GAMEPLAY **8**

Een fraai avontuur dat vooral met twee tot vier spelers goed tot zijn recht komt.

FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES

Sprookjesachtig gezelschapspelletje


Weet je waarom dat beest zo chagrijnig is. Hij dacht dat ie bij Specsavers maar de helft hoefde te betalen.


Zolang ze niet ruiken dat je iets te eten bij je hebt, hoef je nooit bang te zijn voor gehelmde lulsmurfen.


"Daar heeft iemand heel erg z'n best op gedaan."
"Nou al kreeg ik 't gratis mee..."
"Hoe heet 't eigenlijk."
"Bevroren druppel die de weg kwijt is."
"Ach ja, nu je 't zegt..."

Na zes jaren vijandschap hebben commerciële belangen het gewonnen van Japanse halsstarrigheid. Nintendo en Square (Enix) werken weer samen, en brengen met Crystal Chronicles het Final Fantasy-universum weer terug op de beeldbuis van Nintendo-gamers. Het betreft hier echter geen nieuw deel in de FF-serie; Crystal Chronicles is een duidelijke stap opzij.

De huifkar waarmee je door Crystal Chronicles reist, voert een kelk met zich mee. Deze kelk moet gevuld worden met myrrh, een magisch goedje dat gebruikt wordt om magische kristallen te voeden. In het dorp waar je avontuur begint staat zo'n kristal, best wel een joekel, en als je er achterlangs loopt zie je hoe het licht dat op je poppetje valt door de verschillende vlakken van het kristal onder verschillende hoeken wordt gebroken. Een aardig beeldeffect, en dit soort fraaie details zul je tijdens het spelen vaker tegenkomen.
Maar het kristal dient een belangrijker doel. Het beschermt je dorp namelijk tegen de destructieve invloed van een ander magisch goedje, van het soort dat miasma heet. Eén volle kelk myrrh maakt je kristal sterk genoeg om de miasma een jaar lang buiten de deur te houden.

CIRKEL

Myrrh pluk je van myrrh-bomen en die vind je in leveltjes die je bereikt door je huifkar over een plattegrond te verschuiven. Dit reizen over de wereldkaart is een vrij statisch gebeuren, werkelijke actie tref je alleen in de speelvelden die uit spelhistorisch oogpunt ook wel kerkers worden genoemd.
Zo'n speelveld is telkens een afgerond geheel met een doelgerichte opzet; je gaat erin, probeert de weg naar de eindbaas te vinden terwijl je stevig wordt tegengewerkt door monsters en hier en daar een andere hindernis. Uiteindelijk versla je de eindbaas, pluk je de myrrh van de boom, ontvang je een brief van een dorpsgenoot en je bent er weer uit.
Meest opvallende aspect aan je kerkeravonturen is het feit dat je constant de eerder genoemde kelk met je mee moet sjouwen. Hieraan bevindt zich namelijk een scherf van het magische kristal dat je beschermt tegen miasma. Het aura van deze scherf is slechts tot beperkte afstand werkzaam, dit bereik wordt door een cirkel in beeld weergegeven. Stap je buiten de cirkel, dan begint je levensenergie langzaam maar zeker terug te lopen. Gelukkig kun je de kelk in het speltype voor één speler laten dragen door een Mog die getrouw achter je

GBA-SYSTEMEN VERPLICHT VOOR MULTIPLAYER

Als je in je eentje speelt, kun je als je wilt op controllerpoort 2 een GBA aansluiten om het beeldscherm ervan als radar te gebruiken.
Voor toegang tot de multiplayer-mogelijkheden is het verplicht voor elke speler een Game Boy Advance aan de Cube te koppelen.
Volgens Nintendo is voor dit unieke systeem gekozen omdat het de spelervaring verrijkt, maar natuurlijk is dit helemaal niet waar. Het is namelijk precies wat het lijkt; gewoon een erg doorzichtige truc om extra spelsystemen te verkopen.
Het enige dat het aan de spelervaring toevoegt, is ergernis. Het argument dat de GBA nodig is om op 'je eigen coole beeldscherm' een kaartje te kunnen lezen en/of van voorwerp te kunnen wisselen is kul, een transparante weergave in de hoeken van het tv-scherm had hiervoor prima voldaan.
Maar goed... met twee tot vier spelers is de game dan wel weer zo leuk dat je Nintendo deze streek niet al te lang kwalijk neemt.

SQUARE ENIX • NINTENDO • TEL: 030-6097100 • WWW.NINTENDO.COM



Wat een choas. En dat allemaal om een grappig verpakt ijsje met een verrassing onderin.



"Ogen dicht Tinky Winky; die mevrouw is vergeten al haar kleren aan te trekken."



aan vliegt, anders was de game vrijwel onspeelbaar geweest. Wil je samenspelen met twee tot vier spelers, dan word je van de Mog-hulp verlost en is overleg en samenwerking vereist om de kelk in de groep te houden.

DYNAMISCH MENUSYSTEEM

Voor de gevechten maak je gebruik van een soort dynamisch menusysteem, waarbij je acties selecteert door met de L-knop en R-knop voorbij de ingestelde mogelijkheden van je commandolijst te scrollen. Zo kies je bijvoorbeeld voor Defense of Fire. Die laatste is een vuuraanval, werkt uitstekend tegen plantaardige vijanden en ijzige typen, terwijl een wateraanval weer goed werkt tegen een vuurmonster. Je weet wel, een Pokémon kan de was doen.
Na het opladen van een magische aanval verschijnt een grote cursor die je op je doelwit moet schuiven, vervolgens laat je de A-knop los om tot je tegenstander een aanval inzet, gaat snel op een veilige plaats staan, laadt je move op, schuift de cursor op je vijand, en – boem! – op z'n lelijke smoelwerk!
Na een tijdje wordt het wat repetitief maar omdat na het afronden van iedere kerker al je verworven magie verdwijnt, blijft het een uitdaging te speuren naar bepaalde aanvallen (je krijgt ze uit schatkisten of door vijanden te verslaan). Daarbij kun je magische aanvallen samenvoegen om nieuwe, krachtiger magie te creëren.

EIGEN SMAAK

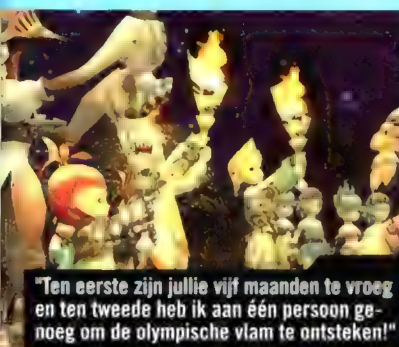
Als omlijsting en ondersteuning van de actie in de speelvelden is de game rijkelijk voorzien van frivole spelelementen. Nu had je zelf wel kunnen bedenken dat je voorwerpen kunt kopen en wapens kunt laten smeden in dorpjes... maar waarschijnlijk had je niet geraden dat je familiebanden kunt versterken door cadeautjes naar huis te sturen en

"ALS JE NOG WAT GBA'TJES HEBT LIGGEN, RAAD IK JE AAN SAMEN MET EEN STEL GOEDE VRIENDEN OP AVONTUUR TE GAAN."

de aanval uit te voeren. Omdat je tijdens het opladen je poppetje niet kunt bewegen, resulteert dit in realtime gameplay die als vanzelf een turnbased-vorm aanneemt; je wacht een eigen smaak voor bepaalde soorten voedsel kunt ontwikkelen die van invloed is op het effect ervan.
Over eigen smaak gesproken, om je karavaan te vullen kun je acht verschillende personages invoeren met uiteenlopende uiterlijkheden en ambachten. En, oh ja, je kunt het donzen vachtje van je eigen Mog knippen en een kleurtje geven. Dit soort zaken geven je avontuur een prettig persoonlijk tintje, zoals het ook hoort in een RPG.
Ander aardigheidje; je kunt naar geheime Mog-huisjes speuren om een stempelkaart te vullen waarbij gelijke stempels toegang geven tot minigames die je kunt downloaden op je GBA.

SAMENWERKSPEL

Liefhebbers van fantasy zullen net als ik genieten van de sprookjesachtige sferen waar beeld en geluid je naartoe voeren. Je trekt voorbij groene weiden met kabbelende beekjes, inclusief watervallen waarvan de nevelen een regenboog tevoorschijn toveren en met klimop overwoekerde tempels. Schitterend. Elk speelveld wordt ingeleid door een achtergrondverhaaltje, ingesproken door een Engelstalige mevrouw met slaapkamerstem, en samen met de fluit-en-luit-muziek geeft dit de game een folkloristisch, soms zelfs Iers tintje.
Als interactief sprookje is Crystal Chronicles zeker geslaagd, maar de game is voor een enkele speler wat te lineair en repetitief om tot de top van het RPG-genre gerekend te kunnen worden. Daarbij moet je ook niet al te veel diepgang in het verhaal verwachten.
Als je nog wat GBA'tjes hebt liggen, raad ik je aan samen met een stel goede vrienden op avontuur te gaan; als samenwerkspel is Crystal Chronicles namelijk méér dan gewoon een goed spel. ◀

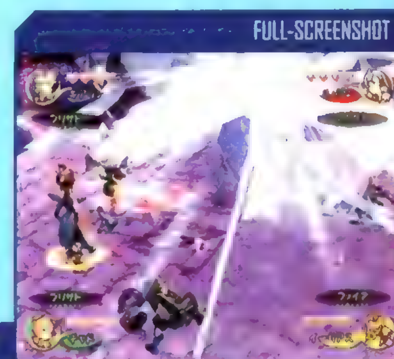


"Ten eerste zijn jullie vijf maanden te vroeg en ten tweede heb ik aan één persoon genoeg om de olympische vlam te ontsteken!"



"Hé meisje; je staat daar nu wel lekker met die koekenpan te zwaaien, maar dat beroemde warme broodje gevulde hertenreet, heb ik nog steeds niet gezien van je."

FULL-SCREENSHOT



GENRE: RPG • AANTAL SPELERS: 1 – 4 • VERWACHT: OUT NOW

TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW

Embrace the dark

12+
www.pegi.info



XBOX LIVE

PC CD-ROM

GAME BOY ADVANCE

Speel Splinter Cell ook op je mobiel via



www.splintercell.com



UBISOFT

GRAPHICS 8 REPLAY 8 GAMEPLAY 8 82

Vond je Stronghold tha bomb, dan mag je Castle Strike niet missen. De beste 'siege' annex kastelenbouwgame van dit moment!

Een basis bouwen is leuk maar een compleet kasteel met alles erop en eraan, is nog veel leuker. Zeker als je die mooie kastelen ook volledig in de as mag leggen...


Na lang beraad riepen de al maanden niet betaalde troepen een staking uit. Een staking die de geschiedenis in zou gaan als de Castle-strike.



CASTLE STRIKE

Afgaande op de screens zou je denken dat het hier de zoveelste RTS betreft die zich afspeelt in de Middeleeuwen. Uiteraard ben je geneigd door te bladeren want dat heb je nu wel gehad. Terecht, ware het niet dat Castle Strike niet zomaar een RTS is, sterker, het is veel meer een bouw-prachtige-kastelen-en-vernietig-die-van-je-tegenstander game dan een strategiespel.
Daarbij bestuur je drie landen in drie uiteenlopende campagnes. Sommige missies richten zich puur op het verdedigen van je kasteel, andere op het aanvallen van de vijand en in weer andere missies moet je beide doen. Vervelen is er in geen geval bij.

RTS

Oké, het RTS-element is natuurlijk weldegelijk aanwezig maar de makers hebben de basisingrediënten eenvoudig gehouden. Dit zie je terug in de even simpele als vernuftige interface.
In het opdrachtenmenu zie je een lange balk staan en een driehoek met drie vakken. Ieder vakje representeert een type resource: kolen, steen of hout. Klik op hout en je mannetjes gaan hout hakken etc. Geen individueel geklik meer met een RSI-vinger tot gevolg.
Goud verdien je door een tax-collector langs de deuren van je dorpjes te laten gaan of door goederen te verhandelen op de markt.
Dan is er nog de lange balk die bepaalt hoeveel manschappen bouwen en hoeveel ze resourcen. Schuif je de balk helemaal naar links dan gaan alle beschikbare arbeiders bouwen, schuif je de trigger op de balk helemaal naar rechts dan gaan al je slaafjes resourcen. Meestal zal je de trigger ergens in het midden hebben staan maar voor spoedklussen werk dit perfect!


"Een beveiligde oversteekplaats voor eekhoorntjes. Sinds die Partij Voor De Dieren aan de macht is, weet je niet wat je meemaakt!"


Dat paard is al jaren de pispaal van het regiment.


Soldaat Hankie van Grunsven kon het weer niet laten om tijdens de gevechtspauzes een dansje met z'n paard uit te voeren.

BRUTE BURCHTEN

Aangezien Castle Strike volledig in 3D is en je helemaal kunt in- en uitzoomen heb je veel minder dan bijvoorbeeld in Stronghold, het idee met treinmodel huisjes in de weer te zijn. Dit zijn pas echte brute burchten, baby!
Eerst bouw je je Keep en via een handig Pattern systeem (hou de muisknop ingedrukt en trek een streep waar je je kasteelmuur wilt hebben) zet je de omheiningen van je burcht neer. Vervolgens bouw je poorten, upgrade je de muren met kantelen en loopbruggen, maak je hoektorens enzovoorts.
Boogschutters en ridders kunnen zich over de kantelen verplaatsen om vijanden vanuit de beste positie te bestoken met vuurpijlen en hete pek. Ze smelten de kazen!

BEUKEN

Misschien nog wel leuker is het neerhalen van de kasteelmuren van je vijand. Daarvoor heb je een keur aan wapens die je eerst zelf in elkaar moet knutselen. Dit heeft een klein sim-tintje aangezien Siegetowers bijvoorbeeld altijd door vier man voortgeduwd moeten worden en je er maximaal vier man per keer bovenop kan laten staan. Stormrammen dienen door exact vijf man bediend te worden, waarbij het een puur genot is om te zien hoe je soldaatjes fanatiek tegen de poorten van je tegenstanders aan lopen te beuken, om al snel de eerste voormuren in elkaar te laten brokkelen. Red je het daar niet mee dan kun je nog altijd zwiepende katapulten of immense kanonnen inzetten...
Castle Strike heeft het allemaal! ◄

RELATED DESIGNS • NITRO • DATA BECKER • TEL: 036-5468967 • WWW.CASTLESTRIKE.DE/ENG/INDEX.PHP
GENRE: RTS-SIM • AANTAL SPELERS: 1 - 4 • VERWACHT: 22 MAART

XBOX / PLAYSTATION 2 / GAMECUBE

OUT NOW • JALECO ENTERTAINMENT • GLOBAL DISTRIBUTION • TEL:010-2950717 • WWW.GOBLINCOMMANDER.COM

SCORE **78** | GRAPHICS 6 | REPLAY 8 | GAMEPLAY 8 | SKATE

GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE



"Kom snel mee jongens. Gaan we lekker in 't hoge gras met onze trompetjes spelen."



Nu ouders hun kinderen niet meer mogen slaan, verwachten we een groeiende belangstelling voor computergames bij de 30 plussers.

RTS-games poorten van PC naar console leidt vaker tot crap dan iets moois. Wat doe je dan als je slim bent? Juist, je maakt een RTS-game speciaal voor de console.

De gebroeders Millar, die in het verleden werkzaam waren voor Blizzard en mede verantwoordelijk waren voor Warcraft en Diablo, zagen in ieder geval ook dat het met strategygames op consoles voor geen meter opschoot en besloten een RTS te maken die het spelen met een controller voor een groot beeldscherm als uitgangspositie nam.
En dat is zoals wij allen nu wel weten, hele andere koek dan met je neus voor de monitor en je handen aan de muis en het toetsenbord. Jammer dat veel ontwikkelaars het nog niet echt willen of kunnen snappen.

VERFRISSEND

Maar die Millars lijken het dus mooi wél te begrijpen. In Goblin Commander is werkelijk alles tot in het extreme gesimplificeerd, van de bediening tot het gehele resources-verhaal.
Aan de controls ben je in no-time gewend; met de linker stick beweeg je je cursor (of complete groep als je tweemaal op x drukt), met de rechter bedien je de camera. De overige handelingen worden netjes bovenin beeld aangegeven.
En wat resources betreft; jouw clanleden kunnen sterker gemaakt worden door goud en zielen van vijanden te vergaren.
Met dat goud en die zielen kun je tevens verschillende soorten goblins, turrets, wapen- en schild-upgrades en zelfs heuse Titans aanschaffen.
Met maximaal vijf speelbare clans en groepjes van tien krijg je alle acties met een paar simpele drukken op de knoppen voor elkaar. Erg verfrissend, zeker als je deze game vergelijkt met het huidige RTS-aanbod op consoles dat te vaak te kampen heeft met een te controller-onvriendelijke interface.

FOK AL DAT

Een andere noemenswaardige toevoeging is de mogelijkheid om tijdens battles volledige controle over een horde te krijgen. Je kunt dan met de linker stick zo'n horde voor- en achterwaarts laten bewegen. Het lijkt een kleinigheid, maar ik denk dat dit soort toevoegingen de gemiddelde console-gamer juist heel erg aantrekt. Die wil immers gewoon met z'n neus bovenop de actie blijven en lekker het strijdtafereel manipuleren. Anders wordt het al snel saai hè, en al helemaal bij games uit een genre dat toch al niet te boek staat als het meest flitsende.
Doordat alles zo lekker simpel gehouden is, gaat Goblin Commander nauwelijks vervelen. Tegenvaller is wel dat de game Xbox Live niet ondersteunt; dit had het spel zoveel meerwaarde gegeven!
Daarnaast stond ik van de graphics ook niet te steigeren, maar fok al dat; er is nu eindelijk een hele goede RTS-titel op de consoles en die mag je best een beetje koesteren. ◄

XBOX

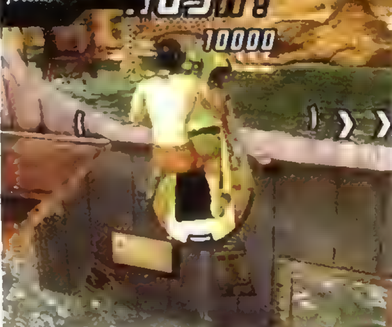
OUT NOW • ARGONAUT • TAKE 2 • TEL: 076-5481350 • WWW.ARGONAUT.COM

SCORE **56** | GRAPHICS 6 | REPLAY 6 | GAMEPLAY 7 | BORIS

CARVE



En dan ziet u rechts het Anne Frank-huis en recht voor u steekt een stuk van een herenfiets nog net boven 't water uit...'



Wat een sprong! Jaja, ze noemen 'm niet voor niets de Jet Li van de jetski.

Op de redactievergadering voor dit nummer, moest ik plotseling niezen toen Jeroen vroeg wie er interesse had in het reviewen van Carve. Jeroen vatte het op als een "ja" en ondanks hevige protesten van mijzelf kwam ik er niet meer onderuit. Fuck.

Wat moet ik nou weer met een focking jetski game?
Ik moest gelijk denken aan die ene domme carnavalshit; 'Ik heb een toet toet toeter op mijn waterscooter...'

GEEN SCOOTER MAAR EEN SKI

Ik heb het spel opgestart en alle knoppen geprobeerd maar er zit geen toeter op je waterscooter. Jammer.
Misschien omdat het een jetski is en geen waterscooter. Het verschil is me eens een keer door een dronken Portugees uitgelegd in een nachtclub in Lissabon nadat ik iets verkeerds gegeten had en wanhopig op zoek was naar een toilet.
Het is het langste verhaal dat ik ooit aan heb moeten horen en als ik beter opgelet had, begreep ik nu misschien waarom er geen toeter op een jetski zit.

AMSTERDAMSE GRACHTEN

Een jetski kan wel heel hard door het water varen ook al vaart het natuurlijk niet echt; het is meer een opwindende kruising tussen drijven en vliegen.
Je kunt dat doen met zijn achten tegelijk op Xbox Live en dat schijnt best leuk te zijn. Volgens het persbericht dan want ik vond er niet zoveel aan.
Wel leuk is dat het eerste level zich helemaal afspeelt in de Amsterdamse grachten maar ik vermoed dat de makers het grootste gedeelte van hun studiereis in de koffieshops hebben gezeten want het ene moment scheur je over de Leidsekade om vervolgens de bocht om te gaan en bij het Centraal Station uit te komen.

EENTONIG

Ik weet niet wat het is maar ondanks de graphics die best wel oké zijn, is er niet zoveel bijzonders aan dit spel.
Het racen is vrij eentonig, de muziek valt alleen op als het zo nu en dan te irritant wordt en de multiplayer mode via Xbox Live is eigenlijk zo voorbij.
Ze hebben het spel nog wat interessanter proberen te maken door de characters te laten ontwerpen door het beroemde ComX maar het mag allemaal niet helpen.

LEKKER LATEN LIGGEN

Mocht je ooit, om wat voor duistere reden dan ook, in de verleiding komen om deze game aan te schaffen, denk dan nog even aan dit stukje en laat die shit lekker liggen.
Er zijn veel betere racegames en er zijn zelfs veel betere waterscooter games, of was het nou jetski? Toet toet! ◄

OUT NOW • MOEBIUS • ROCKSTAR • TAKE 2 • TEL: 076-5481350 • WWW.MOBIUSENT.COM/

GAME BOY ADVANCE

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 4 | GAMEPLAY 7 | SCORE 69

MAX PAYNE

Shooters op de GBA? Meestal komt het neer op een sidescrolling platformgame waar ook nog eens in geschoten moet worden. Zo niet bij Max Payne op de GBA.

Op het eerste gezicht dacht ik dat we ook deze keer met een veredelde platform-adoptie van Payne te maken kregen. Niets is minder waar. Je speelt Max Payne vanuit een isometrisch perspectief (schuin van boven af) en 't is dus een echte third-person shooter geworden.
Daarbij volgen we het verhaal van de eerste Max Payne game. De game dus waar zijn vrouw en kind zijn vermoord door zieke junks.

BULLET-TIME IS BACK

Max gaat undercover op zoek naar een geheimzinnige drug en belandt in de onderwereld waar hij menig bad guy af mag knallen met een reeks hele coole wapens.
'Leuk', hoor ik je zeggen, 'maar bullet-time is er zeker uitgesloopt?' Nope, dat zit er dus gewoon in en werkt precies zoals op de PC! Met de rechterschouder button op je GBA activeer je de slowmotion moves van Max en kun je shootdodgend of rondrennend de bad guys neermaaien terwijl zij langzamer bewegen. En dat ziet er super cool uit.

MOEILIJK

Probleem is wel dat de game bizar moeilijk is. Er zijn te weinig savepoints waardoor je dus sommige stukken over moet blijven spelen. Ook komt het nog wel eens voor dat je een kamer binnengaat en afgeknald wordt voor de vijand in beeld verschijnt!
Het gevolg is dat je bijna alles duikend en bullet-time gebruikend afwerkt omdat je er anders gewoon niet doorkomt.

VEEL TE KORT!

De game is behoorlijk grimmig is. Er is zelfs bloed te zien en dat komt niet vaak voor in een game voor dit Nintendo platform; al wordt steeds hetzelfde bloed texture gebruikt.
De animatie van de mannetjes ziet er smooth uit en ook de omgevingen zijn geheel in Max Payne stijl.

VEEL TE KORT

Al met al ben ik dus behoorlijk enthousiast over deze game an sich maar toch zou ik hem niet direct aanraden.
Waarom? Omdat de game echt veel te kort is. De PC-versie van het origineel was al niet de langste maar 'mini-Max' is bijkans nog korter. Als de controles eenmaal tweede natuur zijn geworden, knal je hier in vier uur doorheen.
Dat komt deels omdat het begin eruit is gesloopt en ook de droombeelden zijn er niet bij (al zullen sommige dat laatste juist als een voordeel ervaren).
Vier uur gameplay die alleen maar opgerekt wordt door een flauwe moeilijkheidsgraad vind ik niet genoeg voor een aanschaf.
Technisch en qua gameplay ben ik wel onder de indruk van deze game en de mogelijkheden van de GBA. ◄



"Oh nee! Nou is ze alweer stuk!"

De oplettende medewerker maakte voor eens en altijd duidelijk dat het jatten van een kratje bier, bij de Dirk van de Broek niet op prijs wordt gesteld.

OUT NOW • THE COLLECTIVE • LUCASARTS • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.LUCASARTS.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 70

WRATH UNLEASHED

Wrath Unleashed is een titel voor liefhebbers. Het is geen mega-selling game, dat kan ik je nu al vertellen. Maar dat wisten de makers al toen ze hieraan begonnen. Wie zit er anno 2004 nog te wachten op een remake van Archon?
Nou, eigenwijze gamers die niet perse alleen maar willen knallen of racen in games met de nieuwste engine. Spelers die verzot zijn op vermakelijke mythologie en met verschillende fantasievolle wezens maar wat graag ten strijde trekken. Ten strijde trekken in een speelwereld als een soort 3D schaakbord waarbij de verschillende vakjes soms bevolkt zijn met waardevolle tempels. Ieder vakje heeft een bepaalde binding met de elementen aarde, water, vuur en wind. Afhankelijk van de demigod die je aanhangt, benut je deze elemental powers.
Wrath kent daardoor de tactiek van schaken gecombineerd met de actie van een beat'em up. Voor het schuiven van je diverse wezens over de zwevende eilanden zul je tijd moeten nemen, de gevechten zelf zijn snel en kunnen met een paar klappen beslist zijn. Misschien wel iets te snel.
Het spel kent veel verschillende speelmodes die je alleen of met een maat kunt spelen, en snel uitgespeeld is Wrath absoluut niet. Dat dergelijke games nog gemaakt worden, mag eigenlijk best een klein wonder heten... ◄



OUT NOW • EDGE OF REALITY • ACTIVISION • CONTACT DATA • TEL: 076-5484848 • WWW.ACTIVISION.COM

PLAYSTATION 2 / XBOX / GAMECUBE

JAN | GRAPHICS 7 | REPLAY 7 | GAMEPLAY 7 | SCORE 68

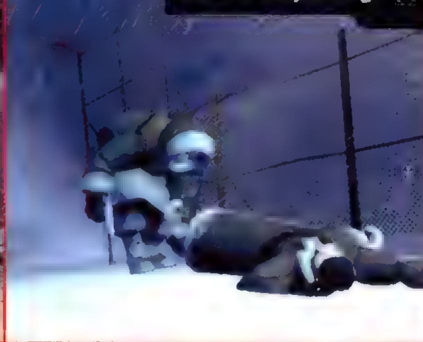
PITFALL: THE LOST EXPEDITION

In 1982 liet Pitfall voor het eerst zijn gezicht zien op de Atari 2600. Eigenlijk was het niets meer dan liaantje slingeren, riviertje zwemmen, krokodil ontwijken en over kannibalen heen springen, maar man, wat heb ik die game vaak gespeeld!
Vele vervolgen kwamen en nu probeert men het opnieuw met Pitfall: The Lost Expedition, een echte platformer met een flinke scheut actie.
De aandoenlijke held Harry gaat op avontuur in een dichtbegroeide jungle vol rivieren, ijsgrotten, ruïnes, enorme bomen, richels, platformpjes, rollende boomstammen, hapgrage krokodillen en valkuilen.
Als je fan bent van platformgames en ook Pitfall een warm hart toedraagt, is dit gewoon een leuke game. Het is nergens briljant maar de cartoony sfeer is zonder meer aanstekelijk en het spel heeft een onmiskenbare charme. Ook het klimmen met pikhouweeltjes en muren/doorgangen opblazen met TNT is grappig.
De afwisseling in gameplay is goed (combat / jump & run / puzzels) en de omgevingen zijn gevarieerd.
Punt is wel dat de game erg vergeeflijk is waardoor instant deaths vrijwel uitblijven. Waarschijnlijk richt deze game zich vooral op de jongere spelers... ◄





Als echte professional houdt Hitman ook nauwlettend in de gaten hoe het gaat met het verdere productieproces van zijn slachtoffers.



"Eèèèhh, nou ga ik toch eens kijken of die Schot ondergoed onder z'n bontjas draagt."



Liever een zenuwbehandeling bij de tandarts dan een flosbeurt van Hitman.

HITMA CONTRA

Grimmiger dan ooit



Hè Hitman, check die hittepetit man! Da's heavy shit man, zie je waar ze aan zit man?Ze grijpt zomaar in d'r clit man! Dat doet wat met je lid man!

Huurmoordenaar is een keihard vak en dat komt in het grimmige Hitman: Contracts meer dan ooit naar voren...

Ik heb iets met Scandinavië; Denemarken, Finland, Zweden en Noorwegen... het zijn coole landen met echte winters en hete zomers. De vrouwen zijn er rondborstig, de winkels modieus, de steden hip en de natuur rauw.
Bovendien zijn Scandinaviërs vaak de meest relaxte gasten op perstrips. Amerikaanse journalisten zijn schreeuwers en vinden alles 'amazing!', Engelsen zijn om twee uur 's middags al dronken, Duitsers zijn humorloos, irritant en lelijk, Fransen arrogant en kennen geen woord Engels en Spanjaarden en Italianen weigeren te mengen met een groep. Scandinaviërs daarentegen zijn vriendelijk, geïnteresseerd, open minded, houden van hun werk en gaan ook lekker stappen tot in de kleine uurtjes. Vandaar dat ik extra blij was om de laatste code van Hitman: Contracts te spelen in Kopenhagen bij IO Interactive.

DE MAN VAN DRIE MILJOEN

De stoïcijnse biljartbal draafde al twee keer eerder op en dat heeft IO Interactive (en uitgever Eidos) geen windeieren gelegd. Sterker; Hitman is een van de sterkste franchises van de Franse publisher. Ter illustratie; Hitman 2 ging in totaal maar liefst drie miljoen keer over de toonbank.
IO heeft zich gelukkig niet laten verleiden tot het maken van een snelle incasher. Men had gemakkelijk met de bestaande engine vijftien nieuwe leveltjes uit kunnen poepen, maar in plaats daarvan is de engine gigantisch uitgebeend en opnieuw vormgegeven waardoor ik met stelligheid durf te beweren dat Hitman: Contracts, zeker op de PS2, de mooiste third-person game is die je in tijden hebt gezien.

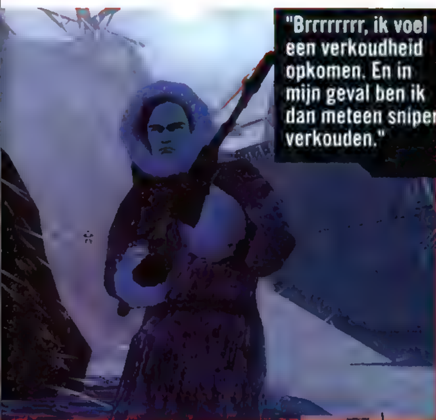
FLASHBACKS

De engine is tot vijf keer sneller dan de voorlaatste game en men strooit met polygonen alsof het pepernoten zijn. Maar ook qua sfeer en gameplay gooien de makers het over een iets andere boeg.
Dat merk je direct aan het begin van de game alwaar we de kale knikker in Parijs zwaar gewond in een hotelkamer aantreffen. Een opdracht is vreselijk fout gegaan en onze huurmoordenaar is in zijn maag geschoten.
Hij zit onder de pijnstillers en medicijnen, en begint te hallucineren. Daardoor krijgt hij flashbacks van missies uit het verleden. Deze flashbacks speel jij als gamer een voor een, om op een gegeven moment aan te belanden bij de scène waarmee het spel begint.

"VRIJHEID BLIJFT DE PIJLER VAN DE HITMAN GAMEPLAY EN DIE IS DEZE KEER NOG MEER UITGEDIEPT."

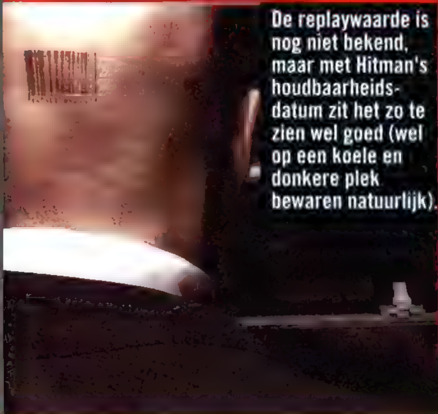
MET BAKKEN

De flashbacks spelen zich over de hele aardkloot af (Rotterdam, Hong Kong, Siberië, Parijs etc.) waarbij de settings grimmiger ogen dan ooit. Weer en belichting spelen daarbij een grote rol.
Kende deel 1 en 2 exotische locaties die niet zouden misstaan in een James Bond film of vakantiefolder, deze keer moest het een stuk harder en donkerder. Als het regent dan komt 't echt met bakken uit de lucht, compleet met bliksem en lichtflitsen. De sneeuwval in Siberië is hels en doet eerder denken aan een sneeuwstorm, dan aan een Kerstlandschap.
Daarnaast maakt IO Interactive (enigszins vergelijkbaar met wat Guerrilla doet in Killzone en Shell-Shock) gebruik van filters om de sfeer te benadrukken. Een koelcel moet echt ijzig overkomen, terwijl een knapperende openhaard daadwerkelijk warmte moet uitstralen.



"Brrrrrrr, ik voel een verkoudheid opkomen. En in mijn geval ben ik dan meteen sniper verkouden."





De replaywaarde is nog niet bekend, maar met Hitman's houdbaarheidsdatum zit het zo te zien wel goed (wel op een koele en donkere plek bewaren natuurlijk).

Dat lijkt voor de hand liggend maar de lightening en de particle effects in HC zijn van uitzonderlijke klasse.

BEBLOEDE KARKASSEN

De missies zijn grimmiger en de moorden heftiger. Zo wurg je slachtoffers met een pianosnaar maar ook een railgun, een openhaard pook, een vleeshaak of een Japans zwaard staan tot je beschikking. Naast de uiteraard vele, tot in de puntjes nagemaakte uzi's, mitrailleurs, sniperguns en ander fijn schiettuig.
Een bepaalde missie speelt zich af in een bloederig slachthuis vol koelcellen met vlees. Een deel is daadwerkelijk een vleesfabriek maar een ander deel van het slachthuis wordt gebruikt als sadomasochistische fetishparty waar de 'Meatking' viert dat zijn advocaat hem vrij heeft gepleit van moord. Tussen de koeienkarkassen en het bloed dansen babes in kooien en doet decadent volk zich tegoed aan geestverruimende middelen. Temidden van deze duivelse setting moet Hitman de ware toedracht van de moord achterhalen en de vette Meatking (400 pond schoon aan de haak) het zwijgen opleggen. Rondlopen in die koelcellen is op zich al creepy; zeker als je weet dat je slagers en guards op ronddraaiende vleeshaken kan spiesen, die dan als hompen vlees rondjes blijven draaien.

PISTOOL IN KIPPETJE

Vrijheid blijft de pijler van de Hitman gameplay en die is deze keer nog meer uitgediept. In iedere missie heb je een of meerdere hoofdtargets die je moet uitschakelen en hoe je dat doet is geheel aan jou. Als voorbeeld omschrijf ik het uitschakelen van de dikke Meatking.
Je kunt met behulp van diverse sluiproutes en vermommingen uiteindelijk boven op het dak belanden alwaar je via een open dakraam de bad guy kan snipen.
Je kunt ook verkleed als ober een gebraden kippetje komen brengen, waarbij je een pistool in de kip verstopt hebt en vlak voor het opdienen haal je de trekker over.
Of je kunt de vetkwab benaderen als een van de guards, de gordijnen rond zijn hemelbed dichtrekken, hem met een gedempt pistool door zijn kop schieten, en wegwandelen alsof er niets aan de hand is (terwijl de guards denken dat Meatking aan het vozen is met een danseresje gezien de dichtgetrokken gordijnen).
Dit zijn slechts een paar manieren en er zijn er nog meer, en zo is het in ieder level. Het lijkt er dus op dat HC al het goede behoudt en dit aandikt met een extra dosis vrijheid en gruwelijkheid. Een gouden greep lijkt me...

HITMAN CONTRACTS = HITMAN 3

Op de E3 2003 stond een groot geheimzinnige billboard waarop het logo van Hitman 3 prijkte; dat had niet gemogen, aldus IO Interactive. Nu denken sommige gamers onterecht dat Hitman: Contracts een tussendoortje is en Hitman 3 nog moet komen. Hitman: Contracts is echter weldegelijk een volwaardige nieuwe Hitman-game. Sterker, het unieke uitgangspunt, de volledig nieuwe techniek en het op zichzelf staande verhaal zouden van dit deel wel eens de populairste uit de reeks kunnen maken...

EEN JAAR XBOX LIVE

De Xbox Live service is nu een jaar up and running. Mooie aanleiding om eens een lijst te maken van titels die Xbox Live ondersteunen. Het is een behoorlijk lange lijst geworden, al zitten er enkele games tussen die alleen maar de downloadable content service ondersteunen. Het grootste gedeelte biedt je echter daadwerkelijk de mogelijkheid om het tegen andere Xbox-spelers op te nemen. Van de spellen die we al eerder in deze rubriek bespraken, hebben we de scores erbij gezet.

AMPED 2

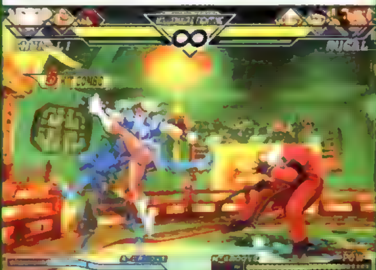
ARMED AND DANGEROUS

BRUTE FORCE

BURNOUT 2

CAPCOM VS SNK 2 EO ★

De enige beat'em up die op dit moment online te spelen is. Desondanks zul je, vanwege de trieste kwaliteit, bijna geen hond online vinden om een potje tegen te vechten.



COLIN MCRAE 04 ★

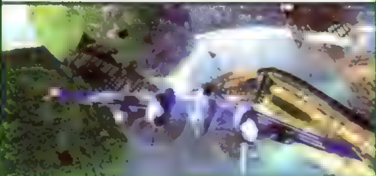
Colin had de eerste online rallygame kunnen zijn maar je kunt alleen maar kijken wie er een goede highscore neer heeft gezet. Erg jammer.

COUNTER-STRIKE ★★★★★

Counter-Strike is de beste online game van het moment. Bovendien is 't er altijd gezellig druk.

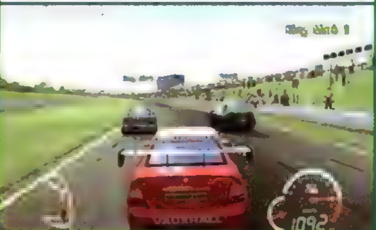
CRIMSON SKIES ★★★★

Door sommigen omschreven al Midtown Madness 3 in de lucht. Een bijzondere grappig en goed verzorgd vliegspelletje.



DTM RACE DRIVER ★★★★

De beste racer als je van scheuren houdt met opgefokte DTM wagens. Ook online een snelle jongen.



ESPN NBA BASKETBALL

ESPN NFL FOOTBALL

ESPN NHL HOCKEY

GHOST RECON ★★½

Een beetje oud en achterhaald, maar desondanks waren er veel mensen die genoten van deze tactische shooter. Totdat...

GHOST RECON ISLAND THUNDER ★★★★

...deze versie uitkwam. Mooier sneller en daardoor meer gespeeld dan zijn voorganger. Maar inmiddels is er Rainbow Six 3...



HUNTER THE RECKONING REDEEMER

JEDI ACADAMY

LINKS 2004

MECHASSAULT ★★

Unreal Tournament met grote robots. Iets dat niet echt werkt. Wel is het er altijd gezellig druk. Dit is overigens de enige Xbox Live game die geld van je vraagt als je iets wilt downloaden!

MIDNIGHT CLUB 2 ★★★½

Zolang EA niet in zee gaat met Xbox Live, ben je voor online straatracen aangewezen op deze variant. De game speelt lekker weg, dus zo erg is het ook weer niet.

MIDTOWN MADNESS 3 ★★★½

De ene keer is het bijzonder druk online, de andere keer is er geen reet te beleven. Verder zit iedereen te wachten op nieuwe gamemodes of steden, want alleen nieuwe autootjes, gaat op den duur ook vervelen.



MOTOGP ★★★★

Een van de vetste racegames. Tot....

MOTOGP 2 ★★★★½

... deel 2 uitkwam, die nog vetter is en bovendien een aantal missers oploste die bij de vorige editie over het hoofd waren gezien.



NBA 2K3 ★★½

De lage score is te wijten aan het feit dat Sega je alleen maar laat spelen tegen Europeanen, en dat zijn er bar weinig. Volgende maand voelen we de 2004-versie aan de tand (met Amerikanen?).

NBA INSIDE DRIVE 2004

NBA JAM 2004

OUTLAW VOLLEYBALL

NFL 2K3

NFL FEVER 2003 ★★½

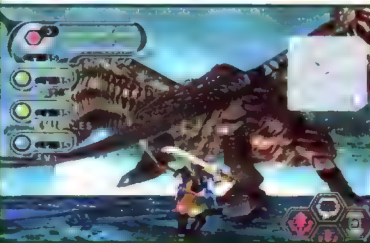
De matige score ligt niet aan de Xbox Live service maar aan de game zelf; het speelt namelijk een stuk minder dan de games van Sega.

NFL FEVER 2004

NHL RIVALS 2004

PHANTASY STAR ONLINE ★★★★

Op dit moment de beste MMORPG voor de Xbox. Het is ook de enige dus die titel verdien je snel. Nadeel van deze versie is dat je Microsoft een mailtje moet sturen dat je niet meer met de game speelt. Dat gaat niet automatisch zo hebben wij ondervonden.



PROJECT GOTHAM RACING 2 ★★★★

De mooiste racegame is toch wel PGR2, alleen jammer dat de steden zo ontzettend leeg zijn. Online is het echter vaak een gezellige boel en Kudo's sparen was nog nooit zo leuk :-)

RAINBOW SIX 3 ★★★★

Tja, dit is toch wel de shit als het om tactische online shooters gaat.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN ★★★★½

Een persoonlijke favoriet die we nog steeds af en toe spelen. Jammer dat de rest van de wereld dat niet meer doet waardoor het uitermate rustig is op sommige momenten.

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

SEGA GT ONLINE

ABONNEMENT

Het abonnement voor de Xbox Live service dat je een jaar geleden afgesloten hebt, is desgewenst op drie verschillende manieren te verlengen.
Allereerst bestaat er een mogelijkheid om maandelijks te betalen; er wordt dan maandelijks een bedrag van 6,99 euro van je creditcard afgeschreven. Het abonnement kun je op ieder gewenst moment beëindigen, verlengen gaat zonder tegenbericht.
Ook kun je kiezen voor een jaarlijkse betaling. Je betaalt dan 59,99 euro voor een heel jaar.
Of je koopt een nieuwe Starters Kit. Je betaalt dan 59.99 euro en je houdt je eigen Gamertag en al je stats. Je Xbox Live op deze manier verlengen voorkomt dat je gebruik hoeft te maken van je creditcard.

SOLDIER OF FORTUNE II ★★½

Een van de slechtste online shooter van het moment.

STAR WARS CLONE WARS ★½

Hier maken we verder geen woorden aan vuil.

STAR WARS KOTOR

TOEJAM AND EARL 3

TOP SPIN ★★★★

Dit is de bomb, wel goed oefenen in de singleplayer mode want als je tegen een goede tegenstander komt te staan, zul je anders geveegd worden.



UNREAL CHAMPIONSHIP ★★★

Deathmatch op z'n best, niets meer en niets minder.

WHACKED ★

Erm?

XIII ★★★

Een redelijke first-person shooter maar er zijn betere op dit gebied.

XSN SPORTS

Gelijktijdig met de release van NFL Fever 2004 werd een extraatje voor alle Xbox Live gebruikers geïntroduceerd; de mogelijkheid om zelfstandig je eigen competities of toernooitjes op te zetten. XSN Sports heet deze nieuwe service van Microsoft. Een website die nauw samenwerkt met Xbox Live, waardoor al je stats op een overzichtelijke website te zien zijn.
Een fractie eerder was er al de website Xbox.com die je de mogelijkheid gaf je Gamertag te koppelen aan je MSN-adres. Op deze manier kun je via het internet zien wie er van je friendslist allemaal online aan het gamen zijn.





DEMOCHECK

FAR CRY
Deze shit moet je downloaden! We hebben het hier namelijk over dé first-person shooter van het moment. Way to go Crytek. Speel de demo en je bent hooked!
Score: ★★★★★
www.farcry-thegame.com/uk



DESERT RATS VS AFRIKA KORPS
Zeer diepe WO II RTS met als strijdtoneel Noord-Afrika. Veel detail en authentieke kenmerken; tanks, jeeps, vliegtuigen… its all there!
Score: ★★★★
www.desertratsgame.com

PAINKILLER
Een vette, vlezige shooter die de tijden van Doom en Quake doet herleven met de graphics van nu. Niet nadenken maar knallen.
Score: ★★★★
www.painkillergame.com



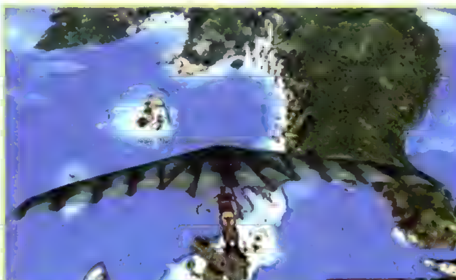
JACK THE RIPPER
Het mysterie rond deze seriemoordenaar uit de Victoriaans tijd is nooit opgelost, en dus is een adventure wel op zijn plaats. De demo kon ons niet echt overtuigen, overigens…
Score: ★★
www.adventurecompanygames.com/jack_the_ripper/index.html

HIDDEN & DANGEROUS
Beestje mosterd na de maaltijd maar het blijft een meesterwerkje. Hier vind je een singleplayer en een multiplayer demo.
Score: ★★★
www.hidden-and-dangerous.com/hd2/ [illegible]



FAR CRY GOODIES

Zo'n beetje de halve wereld heeft de Far Cry demo al opgehaald. Om nog meer uit de demo te halen zijn er verschillenden nieuwe mini-mods verschenen. Zo is het al mogelijk om te stoeien met de coole hangglider en de humvee. Vooral de glider is meesterlijk aangezien je het eiland vanuit de lucht kan bekijken. Prachtig gewoon. Via dezelfde link kun je ook de 'Boattrip' mod downloaden. Je hebt dan meteen een gunboat. Check die stuff hier: http://download.games.tiscali.cz/game/addons5/far_cry_demo-glider_humvee_mod.zip



MODS & MAPS

■ Blizzard heeft weer een nieuw smakelijk mapje voor Warcraft III: The Frozen Throne af. Het level heet River of Souls, is geschikt voor 2v2 of 3v3, gebruikt de Icecrown Glacier tileset en weegt slechts 183Kb. Alle orcs gaan dat hier ophalen: http://ftp.blizzard.com/pub/war3/maps/(6)RiverOSouls.zip
■ Of er wel genoeg maps in UT 2004 zitten? Wij dachten van wel, wat te denken van: 6 Assault mappen, 12 maps voor Bombing Run, 22 maps om Capture the Flag te spelen, 11 één-op-één Deathmatch maps, 33 'standaard' Deathmatch maps, 12 maps voor Double Domination en 9 maps voor onze favoriete nieuwe speelmode Onslaught. En daar komen de komende maanden nog gratis maps en door de community gemaakte kaartjes bij…
■ Diegene die Soldier Of Fortune 2 niet bloederig genoeg vonden, kunnen nu een meer dan 300 Mb wegende patch downen; de zogenaamde NeroFix 3.0 full. Deze update voegt extra bloed, sterf animaties en andere dodelijke goodies toe aan de multiplayer van SOF 2: www.soldier-of-fortune2.de/downloads.php?dl_id=178
■ De bijzonder populaire mod Desert Combat (zie screen) kent inmiddels versie 0.7. De nieuwe versie weegt 560 Mb en trekt de boel behoorlijk strak waardoor de game ook op low-end en middle-end machines lekker speelbaar is. Je moet wel Battlefield patch 1.6 hebben geïnstalleerd voordat je de nieuwe Desert Combat kan installeren. Hier vind je versie 0.7: http://www.desertcombat.org



PC TELEX

■ Savage, een mix van een RTS en FPS met een fantasy setting, is nu eindelijk uit in Europa. De Europese versie van dit spel bevat enkele extra's, zoals nieuwe maps, een 64 pagina's tellende strategyguide, plus een bonus-CD met vele mods, maps en skins. Da's aardig nietwaar!
■ Mythica: de mythische MMORPG van Microsoft (zie screen), is niet meer. Microsoft zette de bijl in het project. Het officiële statement luidt dat men hiertoe is gekomen na "careful evaluation of the competitive MMORPG landscape". Opvallend: Bill Gates & co die de handdoek in de ring gooien…



■ Half-Life 2 is still alive! Op de komende Game Developers Conference 2004 van 22 tot 26 maart, is Valve aanwezig en geeft men een speciale mod-training waarin wordt uitgelegd hoe karakters, models en omgevingen in Half-Life 2 gemaakt moeten worden.
■ BenQ gaat een van Nederlands bekendste gaming clans - Surrender or Die / mysod.nl Multigaming (wie verzint zo'n naam?) - sponsoren. De sponsoring bestaat onder andere uit negen FP767-12 LCD-monitoren (zie hardware) die de gaming clan gaat gebruiken op (inter)nationale events.

WEL OF GEEN UT 2004?



Speciale aandacht deze maand voor UT 2004. De demo is online en als je die nog niet gedowned hebt, surf dan nu naar www.unrealtournament.com. Je vindt dan zelfs de Linux en de Mac-variant. Het voorproefje is wereldwijd al door honderdduizenden gamers binnengehaald en de lof is unaniem. De demo laat je vijf levels spelen verdeeld over de zes speeltypes. Beide nieuwe types Assault en Onslaught komen ook aan bod.
De vraag is natuurlijk: 'moet je nu UT 2004 kopen als je UT 2003 al hebt?' Dat hangt er dus helemaal van af wat voor UT-speler je bent. Speel je de game nog wekelijks of maandelijks en ben je wel toe aan een verse injectie, dan is UT 2004 verplichte aanschaf. Zeker met de toevoeging van voertuigen in Onslaught. De demo is wat dat betreft een prima testcase alvorens je 49 euro gaat uitgeven.

WATERIGE PS2

Wat kunnen we meer zeggen over deze supercoole 'waterproof' PlayStation 2 dan dat ie er waanzinnig lekker uitziet? Wel voelen we ons een beetje genaaid; hebben we net ons zuur verdiende spaarpotje omgekieperd voor de Silver PlayStation 2, komt Sony met de Aqua PlayStation 2 aanzetten.
Onder de stijlvolle, zacht-blauwe kap zijn uiteraard de laatste nieuwe updates ingebouwd zoals een uitgebreidere DVD-functie, een interne infraroodontvanger en hij is behoorlijk stiller dan de eerste generatie PS2's.
De Aqua PlayStation 2 zal veel beperkter worden geproduceerd dan de quasi-limited Silver PS2 die nog zo'n beetje in iedere winkel te koop is. Hij wordt geleverd met een Aqua Dual Shock 2 Controller.



PRIJS: 199 EURO • UITGEVER: SONY/COLUMBIA TRISTAR • TEL: 06-52478465 • WEB: HTTP://TELPLAYSTATION.COM

DOORZICHTIGE XBOX



Wat kunnen we meer zeggen over deze supercoole, doorzichtige Xbox dan dat ie er waanzinnig lekker uitziet? Wel voelen we ons een beetje genaaid; hebben we net ons spaarzaam opgebouwde bankrekening geplunderd voor de groene Xbox, komt Microsoft met de Xbox Crystal Limited Edition aanzetten.
In deze bundel zitten naast een witte, doorzichtige, limited edition Xbox ook nog twee doorzichtige controllers. Volgens Microsoft is dit het snoepje voor gamers die ook voor stijl gaan!
Na het succes van de doorzichtige groene Xbox van vorig jaar, is de verwachting dat de Crystal Limited Edition Xbox snel een collectors item zal worden.

PRIJS: 199 EURO • UITGEVER: MICROSOFT • TEL: 020-5001005 • WEB: WWW.XBOX.NL

GELUIDSTOVENAAR

De meeste hardwareproducten laten we met alle liefde maar aan de Creative Professional EMU 1820 Audio Interface wagen we ons niet. Normaliter is rapper-musicus Skate de man die dit apparaat zou moeten bekijken. Zouden we hem hiermee naar huis sturen, dan zagen we hem waarschijnlijk maanden niet terug en werden deadlines helemaal niet meer gehaald.
We houden het dus bij de mededeling dat dit een 24-bits/192kHz PCI-audio-interface is die alles biedt om professionele audio te produceren op de PC. Perfect voor geluidstovenaars in wording dus.
Kloppend hart is de krachtige E-DSP chip die meer dan zestien simultane hardwarematige effecten kan afleveren. Voor de rest werd het ons allemaal te technisch en te ingewikkeld, dus surf naar de website als je serieus bezig bent met muziek mixen en maken op je PC.



PRIJS: 405 EURO • UITGEVER: CREATIVE • TEL: 011-3230081 • WEB: HTTP://EUROPE.CREATIVE.COM ★★★★☆

SLICK SCHERMPJE



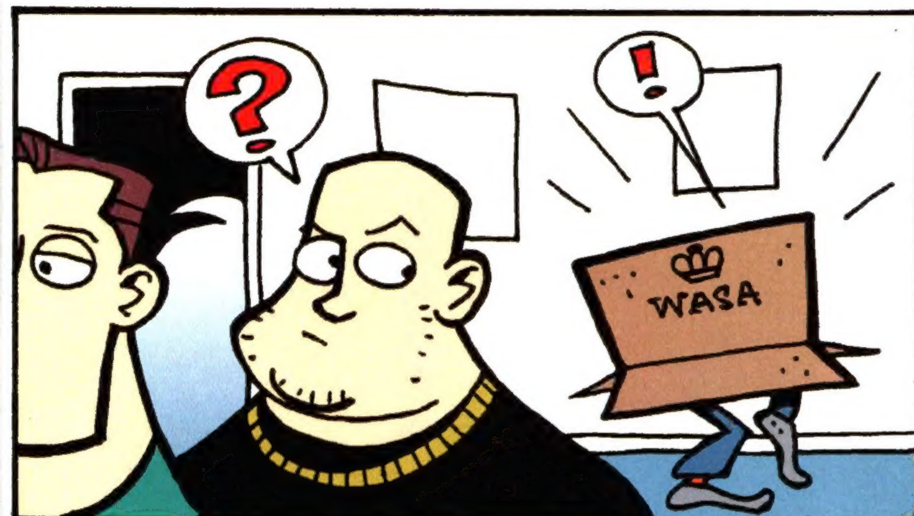
De mannen van BenQ zijn weer eens langs geweest en lieten een mooi plat schermpje achter op de redactie. Dat is heel tof als je bureau toch al te vol ligt met troep, maar om te gamen blijft nu eenmaal een logge CRT bak de voorkeur genieten, toch? Nou dat valt dus wel mee. De FP767-12 is BenQ's nieuwe paradepaardje en die gaat de strijd aan met de gewone monitoren. De nieuwe LCD monitor kan beelden produceren met maximale frequentie van maar liefst 83Hz (1/0.012). In de regel zul je eerder op 75 Hz zitten en dat kan de FP767-12 prima aan. Dat komt door de snelle reactietijd van 12ms die ervoor zorgt dat videofilmpjes en andere visuele effecten vloeiend in beeld komen. Zogenaamde 'ghosting' en 'jagged pixel' effecten worden tot een minimum beperkt.
Wat is nu precies reactietijd? Dat betekent in de praktijk de signaal-reactiesnelheid, oftewel de tijd die een LCD scherm nodig heeft om van een volledig wit scherm te schakelen naar een volledig zwart scherm en weer terug naar het witte scherm. Een 16ms LCD monitor presteert al bovengemiddeld met 63 afbeeldingen (1/0.016) per seconde. Een monitor met een reactietijd van 12ms daarentegen presteert aanzienlijk beter met 83 afbeeldingen (1/0.012) per seconde. In de praktijk betekent dit een veel soepelere overgang tussen afzonderlijke beelden.
Games spelen op een LCD scherm wordt dus steeds beter en mooier. PC-gebruikers die dus een slick schermpje willen (let even op het geïntegreerde speakerfront én de knoppen onderaan het scherm) én graag gamen, krijgen met de BenQ FP767-12 het beste van twee werelden...

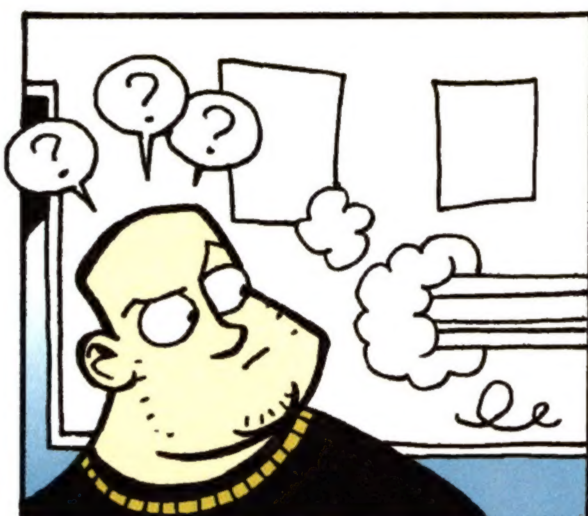
PRIJS: 589 EURO • UITGEVER: BENQ • TEL: 0499-750200 • WEB: HTTP://EUROPE.CREATIVE.COM ★★★★☆



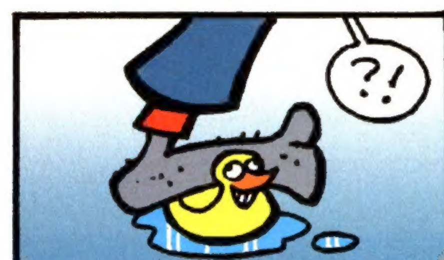
























JORDI PETERS



ONELINERS

HET LAATSTE WOORD

ALIAS



Een zeer matige pas-op-dat-ze-je-niet-zien-game.

PS2 / XBOX / PC **65** SCORE

RISK: GLOBAL DOMINATION



Het enige echt leuke digitale bordspel is en blijft Mario Party.

PS2 **60** SCORE

TAK AND THE POWER OF JUJU



Prachtige kleurrijke platformer die echter nergens boven de middelmaat uitstijgt.

PS2 / NGC **70** SCORE

SPHINX AND THE CURSED MUMMY



Eigenlijk hetzelfde liedje als met Tak alleen dan ónder de middelmaat.

PS2 / NGC / XBOX **60** SCORE

CONAN: THE DARK AXE



Uitermate simplistische hack and slash game.

XBOX / PC / PS2 / NGC **65** SCORE

CARMEN SANDIEGO: SECRET OF THE STOLEN DRUM



Heerlijk speelbaar sluipavontuur met grappige gadgets.

XBOX / PS2 / NGC **75** SCORE

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

JURJEN ZOU NIET GOKKEN TIJDENS ZIJN TRIPJE NAAR LAS VEGAS. HELAAS ZWICHTTE HIJ VOOR DE VERLEIDING MET ALLE GEVOLGEN VAN DIEN. GELUKKIG NADAT HIJ DE GAMES VAN MIDWAY GECHECKED HAD.
J.J. SCHEURDE OVER SMALLE PAADJES VOL GEVAREN. WAAR DAT GOED VOOR WAS? EEN KLEINE RALLYSPECIAL NATUURLIJK!
BORIS GING FLAT OUT, NEE GEEN ENGE ZIEKTE OF HET GEVOLG VAN OVERTOLLIG ALCOHOLGEBRUIK.
KALE B. MOCHT EEN HEEL TOF RACEGAMEPIE CHECKEN....
JAN SCHREEUWDE HET VAN DE DAKEN: 'DESERT RATS VS AFRIKA KORPS IS C&C GENERALS VOORBIJ', VEEL GESCHREEUW MAAR WEINIG WOL?
EEN FIRST-PERSON ACTION ADVENTURE HADDEN WE NATUURLIJK AL IN DE VORM VAN METROID PRIME. BREAKDOWN SCHIJNT VAN SOORTGELIJK KALIBER TE ZIJN...
EURO 2004 STAAT VOOR DE DEUR. SKATE GING HOOGSTPERSOONLIJK POOLSHOOGTE NEMEN.
TRANSFORMERS WAREN OOIT HIP... EN ZE ZIJN WEER HELEMAAL TERUG, ALS WE JEROEN MOGEN GELOVEN.
JURJEN IS EN BLIJFT EEN JONGEMAN UIT ASSEN. DAN ONTKOM JE ER NIET AAN DAT JE VOOR BOER WORDT AANGEZIEN. VANDAAR DAT HARVEST MOON OP DE BESTE MAN LAG TE WACHTEN. KON HIJ EINDELIJK VIRTUEEL AARDAPPELS POTEN.
ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD

POWER UNLIMITED 05 LIGT 13 APRIL IN DE WINKEL

WORD NU ABONNEE!!! CHECK PAGINA 34

COLOFON

Power Unlimited
VNU Business Publications

Hoofdredacteur Niels Roodenburg
Eindredacteur Ed Wiggemans
Redactie Richard Simon, Jan-Johan Belderok, Boris van de Ven, Jan Meyroos, Jeroen Roding, Jurjen Tiersma, Steven Saunders.
Redactie-assistente Sandra van Herwerden 023-5463346 (niet voor cheatcodes e.d.) ma t/m do 09.00-17.00 uur
Redactie-adres Power Unlimited, Postbus 1913, 2003 BA Haarlem
Internet redactiesecretariaat.powerunlimited@bp.vnu.com
Vormgeving Wonderworks, Haarlem
Illustraties Jordi Peters
Marketing Ilka Ruis, Eline Deijs, Arnout Verheij, Ardi Uttien, Saskia van Beveren, Sylvia Castelijn, Mascha van Riezen
Uitgever Anita van der Aa
VNU Labs Martijn Overman (coördinator)
Advertenties Reserveringen: tel: 023-5463407 fax: 023-5465508
E-mail: sales.pc@bp.vnu.com
http://adverteren.vnubp.nl
Account managers: Karel Broshuis, Stefan Joosten, Rocky Wilson
Account manager binnendienst: Lizette Kerkman, Janet Robben
Group Account Manager: Wilco van de Kuijt
International Advertising Sales Representation
www.vnuglobalmedia.com
USA: tel: 1 415 249 1620, fax: 1 415 249 1630
Europe/Asia/Middle East:
tel: 44 207 316 9101, fax: 44 207 316 9774
Druk Roto Smeets Utrecht
Klantenservice Heeft u vragen over uw abonnement, welkomstcadeau of de bezorging bel dan 0900 - 7693786 (10 ct/minuut), surf naar www.abonnee.nu/klantenservice of schrijf naar Sanoma Uitgevers, afdeling Klantenservice, Postbusnummer 41015, 2130 ML Hoofddorp.
Abonneren: Bel 0800 - 2266637 (ABONNEREN) 7 dagen per week van 09.00-21.00 uur of surf naar www.abonnee.nu/powerunlimited
Abonnementsvoorwaarden Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk.
Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient, bij voorkeur schriftelijk, 6 weken voor afloop van het abonnement te geschieden bij Media Expresse. Het telefoonnummer vindt u op de adressticker op Power Unlimited. Het adres staat vermeld op de acceptgirokaart en in de Gouden Gids onder 'week- en maandbladen'. Adreswijzigingen dient u minimaal drie weken van tevoren op te geven aan Media Expresse of Media Post.
Abonnementsprijs € 34,80 per 12 nummers als u betaalt via automatische incasso; via acceptgiro betaalt u € 35,80.
België Wilt u zich in België abonneren dan kunt u contact opnemen met: PARTNER PRESS - Charles Parentéstraat 11 -1070 Brussel
Tel : 02/556.41.40 - Fax : 02/556.41.46
Email: partnerpress@ampnet.be
Overschrijving op rekeningnummer 210-0985012-29
De abonnementsaanbieding voor Belgie bedraagt € 35,- voor een jaarabonnement en is niet mogelijk in combinatie met een welkomstgeschenk
Wet op persoonsregistratie Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit bestand is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P0001113.
Nabestellen Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld, bel 0900 - 7693786 (10 ct/minuut). U kunt ook terecht bij Media Expresse. In België kunt u voor het nabestellen van reeds verschenen nummers contact opnemen met de klantenservice van Mediaxis (02-7762233)

Wij nemen je gegevens, zoals naam, (email)adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens te Den Haag door VNU Business Publications B.V. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementen administratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of het doen van aanbiedingen. Je gegevens zijn ook beschikbaar voor onze partners Sanoma Uitgevers B.V., Claritas Nederland B.V. en Felicitas B.V. Zij kunnen je gegevens gebruiken om je interessante informatie en/of aanbiedingen van hen zelf of door hen geselecteerde andere bedrijven te verstrekken. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd, om de informatie en/of aanbiedingen zoveel mogelijk op jouw interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarstelling van je gegevens aan derden. Wij kunnen, evenals de genoemde partners en andere bedrijven, je ook informatie en/of aanbiedingen via e-mail toezenden. Ook hiertegen kun je bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken. Je kunt je gegevens opvragen en verzoeken om ze te laten corrigeren of verwijderen. Stuur hiertoe een bericht met je persoonsgegevens aan Klantenservice, Postbus 40005, 2130 KM Hoofddorp.

Nederlandse Uitgeversverbond
Groep publiekstijdschriften
HOI 2004 TIJDSCHRIFTEN